JOYSTICK 159

Joystick 159

SOLUTION COMPLÈTE

Splinter Cell
Pandora Tomorrow

Joystick - 159

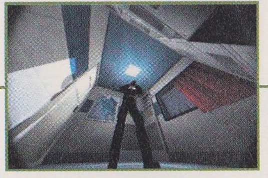
SUPPLÉMENT GRATUIT À JOYSTICK N° 159

NE PEUT ÊTRE VENDU SÉPARÉMENT

SOMMAIRE

3 Splinter Cell : Pandora Tomorrow







DITO

Splinter Cell : Pandora Tomorrow se laisse apprécier en solo. On est content de retrouver Sam Fisher dans cette nouvelle aventure et on guide sa foulée de chat pour finir la campagne. Mais quand on décide d'essayer le multijoueur, on se rend rapidement compte qu'on tient un nouveau concept. À part le coopératif et certaines cartes death-match, il n'était plus possible de s'amuser en petit nombre sur nos machines. Avec juste un pote sous la main pour quelques heures, sorti de PES3, pas grand-chose à jouer sur PC. Avec ce Splinter 2, impossible de s'ennuyer. Et vous perdrez même vos amis avec un peu de « chance ». Le petit guide multijoueur en fin de booklet est là pour vous présenter le rôle de l'espion et celui du mercenaire, pour bien débuter vos premières heures sur Internet ou en LAN. En prime, si l'envie vous prend de vouloir essayer tout cela mais que vous hésitez encore pour acheter ce nouveau bijou, essayez donc les deux démos du CD/DVD pour jouer en solo et en multijoueur !

Tbf

JOYSTICK
est édité par Future France
S.A.S. au capital de 3 995 378 euros,
Immatriculée au RCS de Nanterre
B 388 330 417
Siège social :
101-109, rue Jean Jaurès
92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax : 01 41 27 38 39

Présidente Directrice Générale
et représentante légale : Saghi Zaïmi
Principal actionnaire : Future Holdings
Limited 2002
Directrice de la publication : Saghi Zaïmi
Directeur d'édition : Xavier Levy
Directrice Marketing & Commerciale :
Saghi Zaïmi
Directeur Commercial Publicité :
Jérôme Adam

Commission paritaire : 0305K70725
ISSN : 0994-4559 : Dépôt légal à parution
RÉDACTION :
Rédacteur en chef : Arnaud Chaudron
Secrétaire de rédaction : Sophie Prétot
Premier rédacteur graphiste : Erica Denzler
Correcteur photos : Stéphane Leclercq
A participé à ce numéro :
Emmanuel « Tbf » Bezy

Imprimé en France
Printed in France
Imprimé par : Brodard Graphique membre
de E2G et la Galiote-Prenant.
Ce supplément gratuit
au numéro 159 de Joystick,
à paraître fin avril,
ne peut être vendu
séparément.

DIFFUSION CONTROLE
ECRITS SPECIALISES
2002

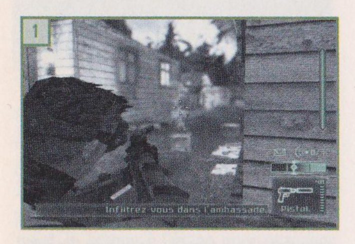
Splinter Cell : Pandora Tomorrow

Amis de l'infiltration, bonjour. Les fans de Sam Fisher pourront vous le confirmer, il y a deux façons d'aborder l'aventure Splinter Cell. L'option « tactique » : regarder autour de soi et tenter d'emprunter le meilleur chemin pour ne pas se faire remarquer jusqu'à la fin du jeu. L'option « bourrine » : utiliser son arme à feu dès que Lambert, votre contact principal, vous y autorise. Cette aide de jeux a opté pour la première solution. Ainsi, que vous soyez bloqué ou en « rade » de munition, vous trouverez dans ces pages le moyen de venir à bout de la mission en cours. Good luck !

DILI, TIMOR ORIENTAL

OBJECTIFS

- Infiltrez-vous dans l'ambassade
- Trouvez et interrogez Douglas Shetland
- Trouvez Ingrid Karlthson et confiez-lui le message de « Pingouin estropié » pour qu'elle le traduise
- Éteignez les projecteurs du village pour que l'Osprey puisse vous récupérer

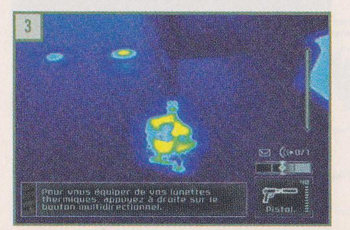


INFILTREZ-VOUS DANS L'AMBASSADE

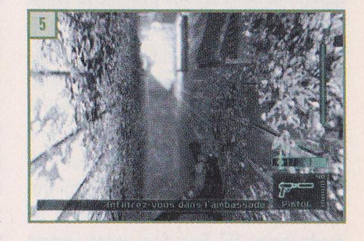
Suhadi Sadono dirigeait un groupe de guérilleros indonésiens, le Darah Dan Doa. Pour ma première mission, je devais simplement infiltrer l'ambassade américaine et y récupérer des informations confidentielles d'un certain Douglas Shetland. Flash-back... Un bateau me dépose à quelques mètres de là. Je commence par escalader le ponton puis je cours quelques mètres, jusqu'à atteindre une échelle. D'en haut, un premier câble me permet d'atteindre le ponton suivant. Je profite du second câble



suspendu au-dessus des marais pour atteindre un vieux cabanon. La route étant assez linéaire, je ne risquais pas de me perdre. Au bout de quelques mètres, souviens-toi, tu m'as présenté à notre consultant, Dermot Brunton. Le pauvre, je me souviens l'avoir envoyé balader, tes nombreux conseils en début de parcours m'ayant un peu irrité, il faut l'avouer. J'ai même failli mettre une balle en pleine tête au terroriste assis non loin de là (photo 1). Je me suis finalement approché de lui et, au lieu de l'assommer comme tu me l'avais conseillé, j'ai simplement tiré dans la lampe (photo 2) et patienté, le temps

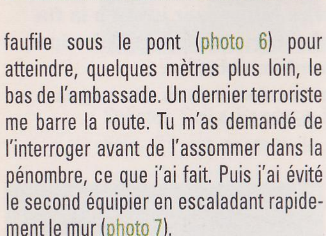


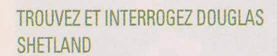




qu'il fasse sa ronde, pour poursuivre mon chemin. Ma précieuse visée thermique me permet alors d'éviter les mines posées au sol (photo 3) en passant sous la maisonnette. Décidément, les terroristes étaient mieux organisés cette année puisque, à quelques mètres de là, ils avaient posé une autre série de mines (photo 4) ! Saut sur la caisse, utilisation de la corniche, le tour est rapidement joué. Plus loin, je m'appuie sur les deux murs rapprochés pour atteindre l'étage supérieur (photo 5). Le tuyau est suffisamment solide pour me permettre de redescendre de l'autre côté. Afin d'éviter la moindre confrontation, je me




faufile sous le pont (photo 6) pour atteindre, quelques mètres plus loin, le bas de l'ambassade. Un dernier terroriste me barre la route. Tu m'as demandé de l'interroger avant de l'assommer dans la pénombre, ce que j'ai fait. Puis j'ai évité le second équipier en escaladant rapidement le mur (photo 7).

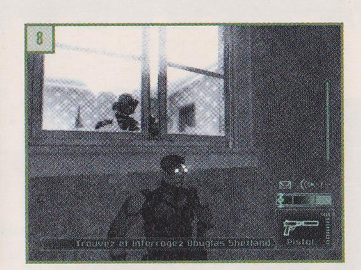

TROUVEZ ET INTERROGEZ DOUGLAS SHETLAND

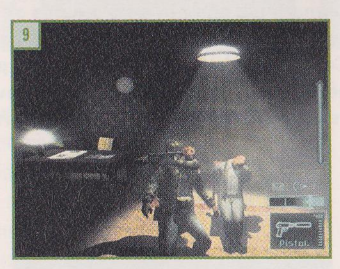
Face à l'ambassade, un seul chemin est praticable. Alors, après avoir longé le mur pour éviter de me faire repérer par le garde (photo 8) ou par Sadono, je continue mon chemin en saisissant la gouttière. Dans la pièce suivante se trouve mon premier contact, Douglas Shetland. Le pauvre était martyrisé par un terroriste, je suis arrivé à temps (photo 9). Il me remet diverses informations que j'insère rapidement dans ma montre-terminal, avant d'emprunter la porte de droite (photo 10). Tout s'est passé comme prévu.

TROUVEZ INGRID KARLTHSON ET CONFIEZ-LUI LE MESSAGE

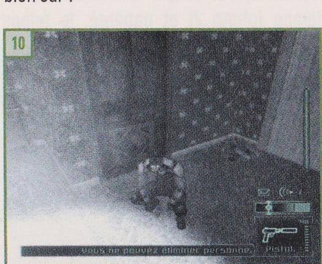
Un garde est sur le balcon, alors j'emprunte le long couloir à son opposé et

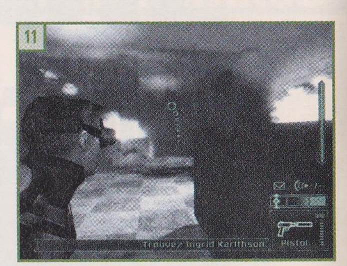


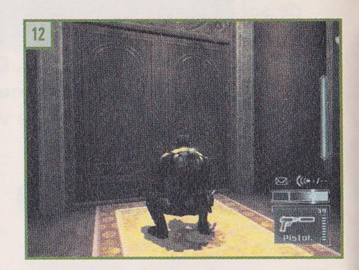




descends au rez-de-chaussée. Les choses se compliquent. Il y a trois terroristes : un à quelques mètres de moi et deux de l'autre côté de la pièce. Si tu ne m'avais pas retiré mon permis de tuer, ces derniers seraient déjà six pieds sous terre. Finalement, je ramasse la bouteille sur la commode pour la jeter dans le coin droit de la pièce (photo 11) et ainsi attirer les trois gardes dans un coin sombre. Et rapidement, tout en restant dans la pénombre, j'atteins le couloir au fond à gauche et l'accès à la porte principale (photo 12). Tu m'avais conseillé de suivre le chemin tracé par la lumière des projecteurs, mais j'ai préféré courir en esquivant les balles de la sulfateuse automatique (photo 13), juste à gauche. J'aime le risque et le bruit des balles, tentant désespérément de m'atteindre… en vain, bien sûr !

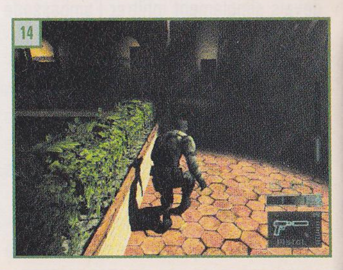




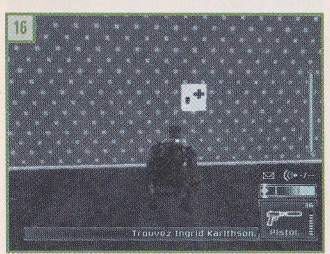




• Si je t'avais écouté, je serais resté dans les faisceaux de lumière. Mais je préfère attendre tranquillement que le halo du projecteur gauche se rapproche de l'entrée pour avancer d'un pas. Une fois qu'il est parti par la gauche, je le suis. Ensuite, celui de droite se rapproche et je peux continuer mon chemin. Quelques tours avant qu'il ne se décide à avancer en direction de la grande maison. Le fais-



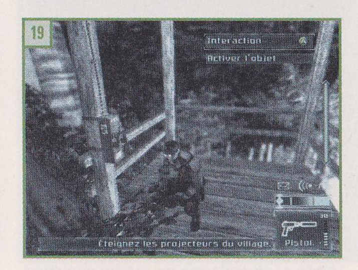




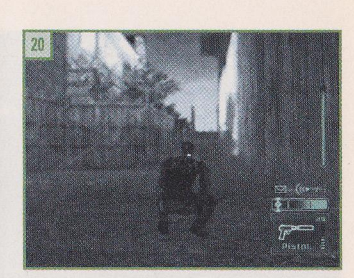
ceau se colle contre les grilles, et je l'imite (photo 14). Au bout, les deux halos se rejoignent, je saute sur celui du projecteur gauche et cours rapidement en direction de la porte (photo 15). Avec ta technique, en effet, je ne risquais pas de me blesser, mais j'aurais perdu du temps. Bref, je n'ai pas oublié la présence du sniper à l'étage. Alors, je profite de la trousse à pharmacie pour recouvrer un peu de vie (16) et éclate une à une les différentes lampes de l'étage (photo 17). Les sifflements ne servent à rien pour attirer le sniper : il est sourd ! J'attends alors qu'il descende à mon niveau, puis, lentement, je grimpe à l'étage pour retrouver notre second contact, Ingrid Karlthson (photo 18). Il me faut ensuite éteindre les projecteurs du village pour que l'Osprey puisse venir me récupérer. Après une







courte descente en rappel, je patiente quelques secondes, le temps que le garde s'éloigne et que je puisse atteindre le faisceau du premier projecteur (photo 19), que je met hors service d'une balle. Le trajet de la ronde du garde suivant est ovale. Je le suis, accroupi dans la pénombre et, dès qu'il repart dans l'autre sens, je grimpe rapidement à l'échelle, tire dans la lampe et désactive le second projecteur. Il ne me reste plus qu'à me diriger vers le baraquement de



droite (photo 20), puis vers le ponton où un bateau m'attend. La mission est terminée.

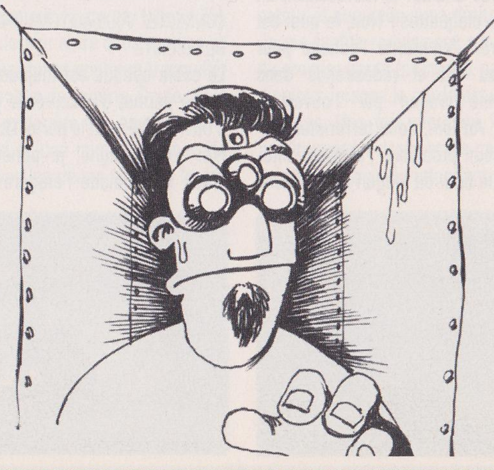
PARIS, FRANCE

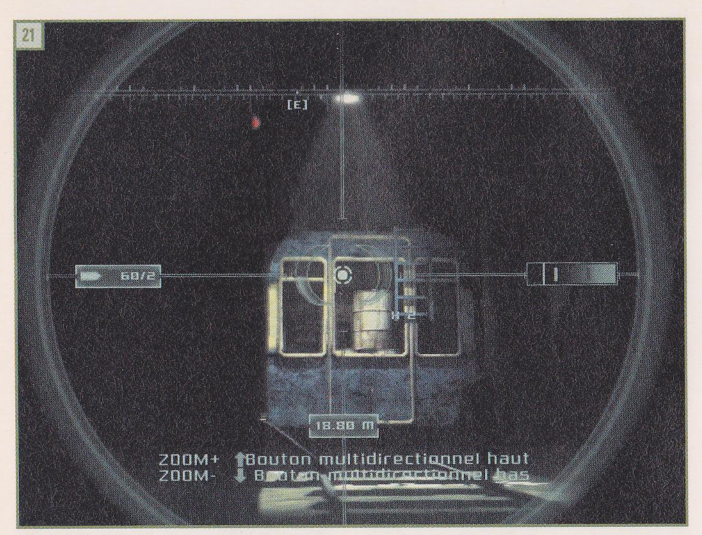
OBJECTIFS

- Infiltrez-vous dans le laboratoire
- Connectez-vous au terminal de sécurité
- Connectez-vous au fichier client
- Trouvez des cerveaux français
- Rencontrez Francis Coldebœuf

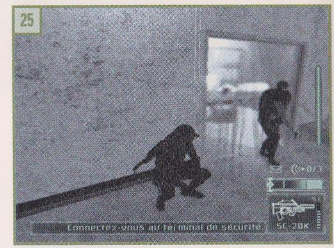
INFILTREZ-VOUS DANS LE LABORATOIRE

Je ne connaissais pas encore la capitale et j'avoue avoir rapidement éprouvé du dégoût pour le métro parisien. Les odeurs nauséabondes, les nombreux journaux jonchant le sol, comme première escale, j'aurais sûrement préféré visiter la Tour Eiffel. Mais peu importe, tu m'avais envoyé là pour retrouver la trace du





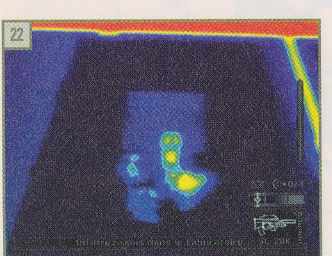




« Pingouin estropié », et le temps était compté. Une fois enfin récupéré mon petit SC-20K qui a subi de nouvelles modifications, je me glisse rapidement par la bouche d'égout et longe le couloir. Un garde fait sa ronde et j'hésite à utiliser mes balles plastiques, mais il vaut mieux les économiser. Après avoir explosé la lampe face à moi et celle qui éclaire le métro de gauche (photo 21), je ramasse la canette au sol et la balance pour attirer le garde. Passer par la gauche ? Et pourquoi pas chanter la Marseillaise en faisant des claquettes ! Non, le quai est trop éclairé. J'emprunte l'échelle pour accéder au toit et redescends dans le deuxième wagon par l'ouverture (photo 22). Au loin, deux terroristes discutent. Aucun problème, j'avance lentement vers le bout du wagon et me laisse délicatement tomber à l'extérieur sur le sol. Agenouillé, ils ne me remarquent pas. Quelques secondes passent, mes deux cibles se décident enfin à partir. Je peux escalader le quai et continuer mon chemin. Ouf, j'ai failli finir carbonisé par le feu qui se propage rapidement dans la pièce suivante. Heureusement, ce tuyau était rempli d'eau et un simple tir dans les vannes (photo 23) aura suffit à venir à bout des flammes. J'étais enfin dans le laboratoire.

CONNECTEZ-VOUS AU TERMINAL DE SÉCURITÉ

Le câble optique est toujours aussi utile et me permet d'observer le garde avant d'ouvrir bêtement la porte. Quand ce dernier s'est éloigné, je pénètre dans la pièce et escalade l'étagère. Ensuite, je redescends délicatement et passe par l'ouverture de droite (photo 24). Au centre de la troisième étagère, je profite de la place pour me glisser de l'autre côté. Les Français devraient revoir les plans de construction d'un meuble, ces derniers sont mal espacés. Une fois la porte ouverte, j'observe les deux terroristes qui tentent de pirater un ordinateur. Les pauvres… J'utilise l'interrupteur pour éteindre les lumières de la pièce et ainsi, me faufiler jusqu'à la pièce suivante en longeant le mur de gauche. Un petit crochetage, et je débarque dans l'auditorium. Le temps presse, je longe par la gauche et attends que le premier terroriste débarque (photo 25). Ne voyant personne, il demande à ses deux équipiers de le rejoindre. Quand le troisième passe, j'en profite pour gagner la pièce suivante.



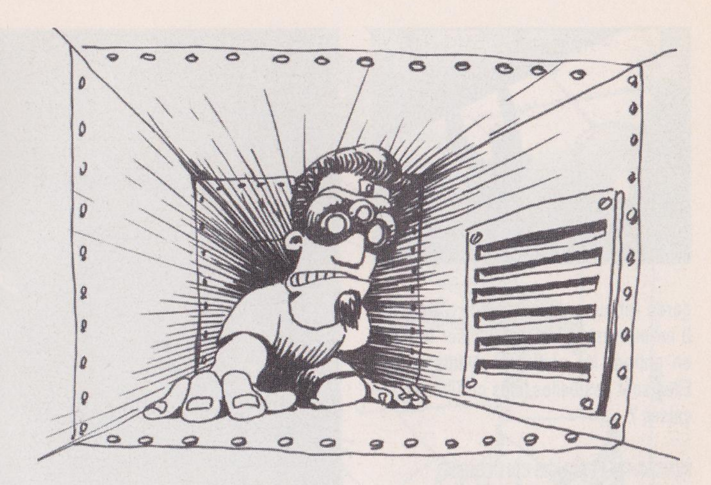




Il y a là deux terroristes qui tentent de détruire les preuves, et il me faut ces foutus codes d'accès. Cette fois-ci, je n'ai plus le choix. Rapidement, je sors mon arme principale et leur loge deux balles dans le crâne à chacun. Depuis le temps… Sans oublier de cacher les corps entre le bureau et l'imprimante, j'utilise l'ordinateur du fond. Le compte à rebours a commencé et il faut se magner avant que la bombe n'explose. Attention, je reste dans le noir pour éviter de me faire repérer par les deux gardes du fond (photo 26). Le premier s'en va, l'autre fourbe monte la garde quelques secondes. Il serait presque intelligent ! C'est bon, ils ont tous deux quitté les lieux et j'ai le champ libre pour aller désamorcer la bombe, après avoir crocheté la porte du centre. Le tour est joué, il est temps de passer à l'étage supérieur.

CONNECTEZ-VOUS AU FICHIER CLIENTS

Les fourbes ont posé une mine. Je longe donc le mur lentement pour éviter de finir en hamburger pour Sadono. Plus haut, des gardes font leur ronde. Après quelques secondes dans la pénombre, je cours crocheter la serrure de cette nouvelle porte (photo 27). Je ne fais attention ni au cadavre, ni à la porte codée. Mon câble optique me permet de repérer de nombreuses caméras. L'ordinateur se trouve juste à droite. J'attends que la caméra du centre me tourne le dos, puis me faufile vite derrière la première étagère. En maintenant ma position accroupie et collé à l'étagère (photo 28), j'utilise ma technique de roulade vers la droite et me rue sur l'ordinateur pour récupérer les codes. Le chemin inverse est identique et, tout en vérifiant la caméra du centre, je repars en direction de la porte. Le code est le suivant : 2457.



TROUVEZ DES CERVEAUX FRANÇAIS

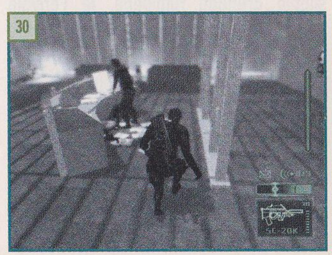
Trouver des cervelles ? Je n'ai pas fait tout ce chemin pour me retrouver avec de la viande avariée ! Dans cette pièce, un gros projecteur est dirigé en direction de la porte. Derrière la vitre, un nouveau terroriste. Crois-moi Lambert, à ce moment précis, le zoom de mon fusil criait famine. Mais je me suis retenu. Après avoir ramassé les balles en plastique sur la table, j'éteins le projecteur, ce qui attire évidemment le garde (photo 29). Une fois ce dernier entré dans la pièce, je passe derrière lui et continue tranquillement en direction de la porte. On ne me la fait pas. Je remarque une nouvelle mine murale, ainsi qu'une caméra au loin. Un rapide tir dans les néons et je me faufile

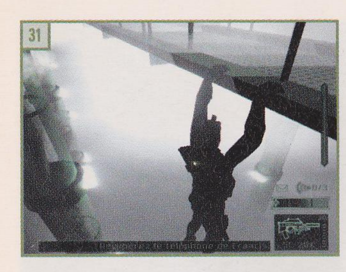


sans difficulté à l'étage supérieur. Ici, la patience est de mise. J'observe le mouvement des gardes à l'aide de mon câble et j'attends tranquillement que le premier à ma gauche se dirige vers l'ordinateur et que celui à ma droite s'éloigne. Je me faufile rapidement sur la gauche du premier garde (photo 30), puis sur l'ordinateur, lorsque le garde est proche des fenêtres. Une fois récupéré le code, je continue par la droite et me colle directement sur le mur en attendant que l'autre





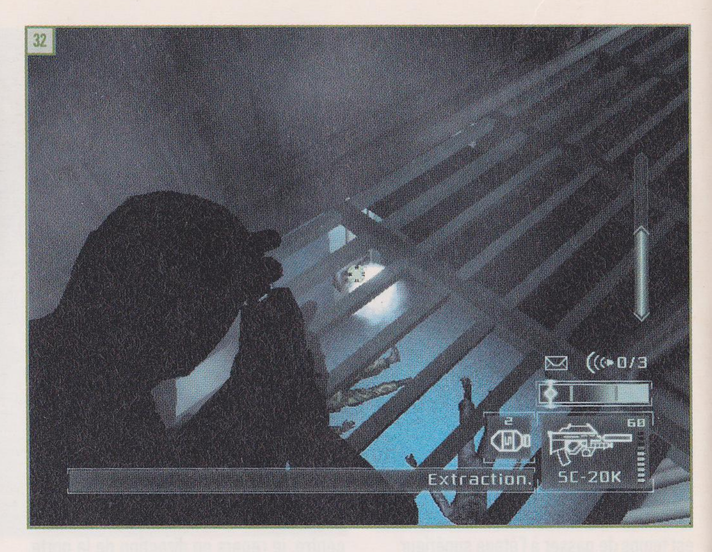




garde retourne dans la pièce principale. Il ne me reste plus qu'à passer la porte en entrant les chiffres suivants : 7562. Elles sont pas belles, mes cervelles françaises ?

RENCONTREZ FRANCIS COLDEBŒUF

Je pense à ce pauvre Francis qui a dû souffrir étant jeune : les écoliers sont cruels avec l'imperfection de certains noms de famille. Passons… Dans la salle suivante, mes lunettes de visée infrarouge prouvent leur utilité à repérer un garde, très occupé à réparer une machine. Je désactive la sulfateuse et crochète la serrure en un rien de temps. Ensuite, j'use de mes muscles pour parcourir la passerelle par la gauche, tout en évitant les vapeurs sortant des tuyaux (photo 31). Les gardes semblent inquiets et font une ronde. Après un certain temps, ils repartent par la droite, ce qui me permet d'atteindre la pièce suivante, sans avoir à me soucier de la mine murale. Après avoir escaladé l'armoire, je découvre trois terroristes qui tentent désespérément d'accéder à la salle où se trouve Francis, dit « le mal aimé ». Mon pauvre SC-20K mérite un peu d'exercice. Alors après y avoir inséré une simple grenade fumigène, je l'envoie entre les trois compères. Ah ! Je les entends encore se lamenter, les pauvres… Après avoir discuté avec mon contact, je ressors par le haut et décoche une simple balle dans la vanne (photo 32) du bas, ce qui me permet de continuer mon chemin jusqu'à la sortie. La mission achevée, je n'ai tué que deux terroristes sous vos ordres et endormi trois autres



pour permettre à Francis Coldebœuf de rester en vie. Si je n'avais pas jeté la grenade, à l'heure qu'il est, notre contact serait décédé.

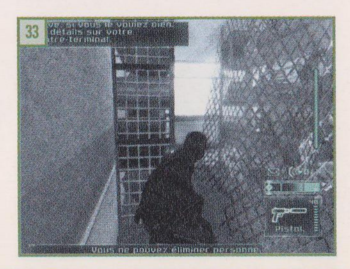
PARIS-NICE, FRANCE

OBJECTIFS

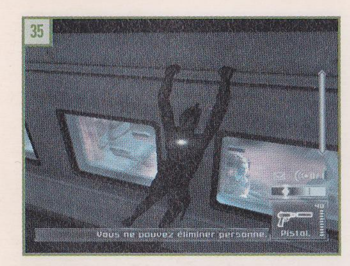
- Trouvez et interrogez Norman Soth
- Retrouvez l'Osprey à l'avant du train

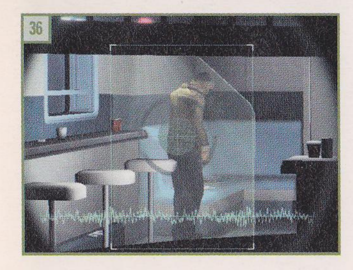
TROUVEZ ET INTERROGEZ NORMAN SOTH

Allais-je être en première classe, en seconde ou en économique ? Sur ce coup, Lambert, tu ne m'as pas surpris. Moi qui déteste la vitesse, j'étais servi. Remercions la trappe qui se trouvait à quelques mètres de là. Je te raconte la suite en détail. Une fois descendu, je passe la première porte et me retrouve coincé dans un wagon avec un contrôleur. En l'observant bien, je remarque qu'il se déplace de la même manière. Une fois au centre, une fois à gauche, une fois à droite et retour à la case initiale. Ainsi, entre le moment où il passe de la gauche à la droite, j'ai le temps de me coller contre le mur de gauche (photo 33). J'attends une nouvelle fois ce même moment pour aller ouvrir la trappe du bas et ainsi avoir accès à la partie inférieure du train. J'avais l'impression d'être un funambule chinois accroché à mon tuyau. Plus loin, une nouvelle trappe me permet d'atteindre l'intérieur du wagon. Amusant : si j'utilise mon câble optique, il y a à coup sûr un terroriste dans le wagon (photo 34), alors que si j'ouvre la trappe directement, il n'y a jamais personne. Comme si ma mission était pré-écrite… Au chaud, j'ouvre la











porte, en observant bien la position des terroristes. J'éteins les lumières et me précipite vers la porte qui me mène à l'extérieur du train. Lambert, tu m'avais pourtant confirmé la présence de multiples passages durant cette mission, mais au final, il n'y a qu'un seul accès à chaque fois. Je suis maintenant à l'extérieur et il me faut passer de l'autre côté sans me faire repérer par les passagers qui regardent par la fenêtre. Facile, la femme s'endort au bout de quelques secondes (photo 35), et les autres semblent trop occupés pour me remarquer.

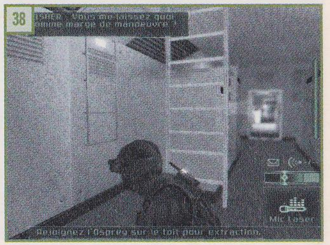
De retour dans le wagon, j'emprunte le chemin de droite. J'attends que le contrôleur s'éloigne avant de me coller à la partie droite du mur. Je roule de l'autre côté sans me faire repérer et je retrouve enfin Norman dans son compartiment. Le trouver était simple puisque, à l'aide de ma visée infrarouge, je pouvais identifier sa jambe de bois. Il est appelé au téléphone. Je patiente et en profite pour me connecter à son ordinateur. Le compte à rebours commence et il ne me reste qu'une poignée de secondes pour enregistrer sa conversation. Rapidement, je me dirige vers la droite et, une fois arrivé dans son wagon personnel, je me cache dans la cuisine juste en face et sors mon micro (photo 36).



RETROUVEZ L'OSPREY À L'AVANT DU TRAIN

C'est bon, il ne me reste plus qu'à m'enfuir. Je remarque la présence d'un garde dans le wagon. Lentement, je me glisse dans sa direction, mais avant qu'il n'ait le temps de finir sa cigarette (photo 37). Au moment même où j'ouvre la porte, l'alerte est donnée. Qu'à cela ne tienne, j'avance de quelques pas et escalade l'échelle sur la droite (photo 38) pour atteindre le niveau





supérieur. Face à l'hélicoptère ennemi, la course s'impose. Je fonce droit devant moi jusqu'à retrouver mon collègue qui tend charitablement une longue corde. Après un rapide saut près du point indiqué, me voilà sain et sauf. Une nouvelle mission achevée et pas un terroriste n'aura remarqué ma présence : c'est ça, le Fisher's Style !

JÉRUSALEM, ISRAËL

OBJECTIFS
- Récupérez votre SC-20K dans l'épicerie de Saul Berkovitz
- Localisez Dahlia Tal près de l'église arménienne
- Retrouvez Dahlia Tal devant l'entrée des entrepôts de Shoshana
- Récupérez le ND133 détenu par les Syriens
- Rendez-vous au point d'extraction

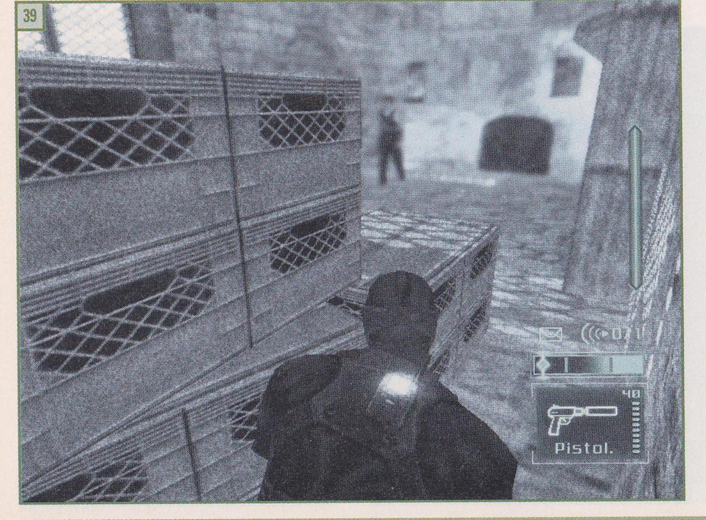
RÉCUPÉREZ VOTRE SC-20K DANS L'ÉPICERIE DE SAUL BERKOVITZ

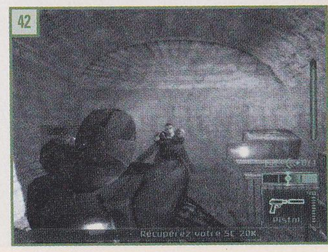
Dès mon arrivée à Jérusalem, j'ai senti un changement, un je-ne-sais-quoi qui allait modifier le cours de mes prochaines missions. Il semblait y avoir plus d'espace, des embranchements possibles, et j'avais le sentiment que mes trois premières missions n'étaient qu'un simple entraînement. J'avoue Lambert, à ce moment précis, je ne savais pas si je reviendrais sain et sauf de Jérusalem. Après un court briefing de la jeune Coen, je pars en direction de l'épicerie de notre contact. Le couvre-feu empêche tout civil de sortir le soir, aussi le moindre bruit scellerais la fin de ma mission. Je monte les marches d'un vieil escalier avant de me suspendre au rebord du mur pour passer derrière le premier garde. L'obscurité est totale et je peux ainsi me faufiler n'importe où. Seules les fenêtres de certains citadins éclairent les rues, mais l'avancée est relativement aisée. Le second policier ne me remarque pas derrière les trois caisses posées sur le sol (photo 39). Au bout de la rue, le passage de gauche est surveillé par un garde. Il se retourne, je le suis tel un tigre guettant sa proie. Une fois sur la grande place, je me colle au mur et le longe jusqu'au bout en évitant le regard des deux personnes âgées. Le couvre-feu n'est donc valable que dans certaines parties de Jérusalem ? Passés quelques mètres, j'ai le choix entre avancer tout droit dans la rue – et risquer de me faire repérer par le voisin à sa fenêtre, en dépit des nombreuses caisses sur les côtés – ou tout simplement escalader le tuyau et glisser le long du câble (photo 40) pour me retrouver sous sa fenêtre et passer inaperçu. Une bien meilleure option. Je longe tranquillement le muret jusqu'au bout et me laisser tomber doucement derrière les caisses. Le garde fait sa ronde, mais ne me remarque pas. Ma nouvelle technique de glissade est très utile (photo 41) et je peux repartir tranquillement dans la ruelle de droite.

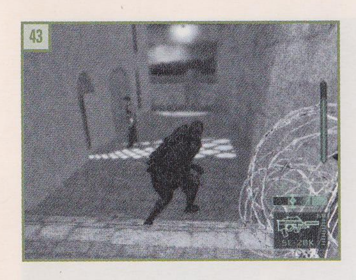
Merde ! Saul est en mauvaise posture. J'attrape rapidement le premier terroriste et m'en sers comme bouclier humain, ce qui me laisse le champ libre pour loger une balle en pleine tête du second assaillant (photo 42). Heureusement, la visée laser est précise, je ne risque pas de toucher Saul par inadvertance. Ce







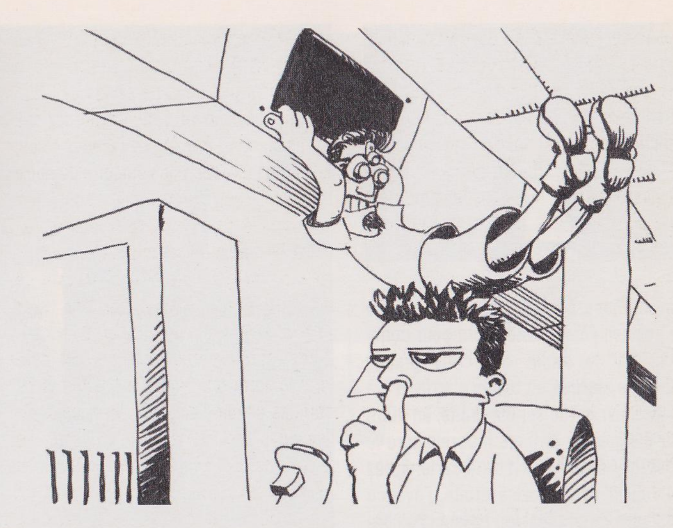




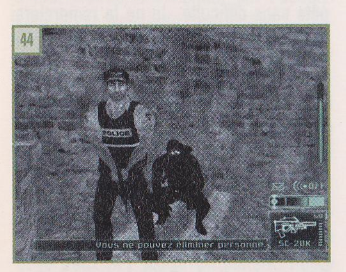
dernier me remet mon arme de prédilection et me propose même de le suivre pour tester les quelques modifications. Une telle invitation ne se refuse pas.

LOCALISEZ DAHLIA TAL PRÈS DE L'ÉGLISE ARMÉNIENNE

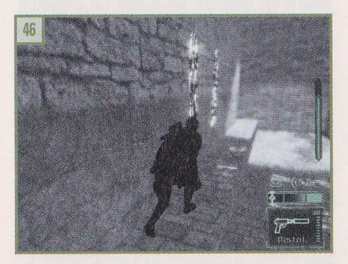
Le parcours inverse est simple. Je suis tranquillement notre épicier et, pendant que le garde discute avec un individu (photo 43), j'en profite pour passer mon chemin par la droite. Au bout, j'anticipe le danger en détruisant les deux lampes qui éclairent la place et rejoins Saul non loin de là. Après quelques essais, ce dernier s'inquiète de la présence d'un garde. Aucun problème, je me glisse juste derrière lui (photo 44), un simple coup de coude suffit à l'envoyer dans un profond sommeil. Saul me remercie et s'en va.

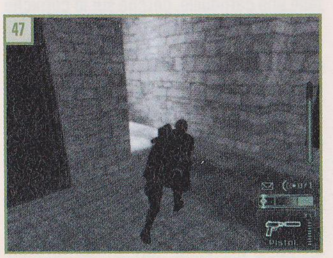


De retour près du garde qui bavardait avec le voisin, je prends cette fois par la droite. Le garde tourne en rond, le plus simple reste donc de le coller et dès qu'il me tourne le dos, de continuer par la gauche. Au bout, j'évite de me faire repérer par la jeune femme et part directement à droite. Deux gardes m'empêchent de passer, je n'ai donc pas d'autre choix que de grimper le long du tuyau (photo 45). Je longe la corniche pour redescendre quelques mètres plus loin par la fenêtre d'un appartement. Un homme est assoupi, inutile de le déranger. À sa droite, il y a une seconde fenêtre qui me permet de continuer mon chemin dans une autre ruelle. J'attends bien évidemment que son voisin pervers ait quitté les lieux. Plus loin, j'emprunte le chemin à droite de l'église (photo 46). Ainsi, après avoir tiré dans l'enseigne lumineuse au bout du chemin, je peux attraper le câble qui m'amène directement contre un mur auquel je m'agrippe sans difficulté.





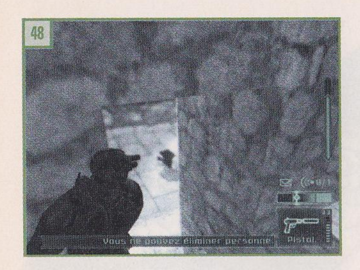




Une fois retombé sur l'auvent de la devanture de la boutique, je continue ma route tout droit, avant de tourner à gauche en direction d'un long tuyau (photo 47). Arrivé sur les toits, j'avance puis me laisse glisser le long d'un câble avant de descendre en rappel. Je dégomme rapidement la petite ampoule qui risque de me causer des ennuis, et je rejoins enfin Dahlia. La prochaine fois Lambert, trouve-moi des contacts plus proches et surtout, plus aimables.

RETROUVEZ DAHLIA TAL DEVANT L'ENTRÉE DES ENTREPÔTS DE SHOSHANA

La discussion terminée, je me faufile derrière Dahlia. Cette dernière est une excellente couverture et me permet de



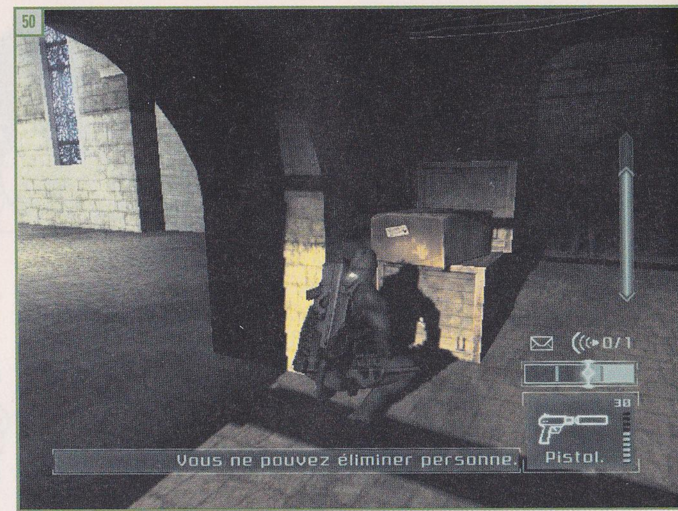
48

passer inaperçu. Pendant qu'elle occupe le policier, j'ai le champ libre pour continuer par la droite. Sur cette grande place, je marque un temps d'arrêt. Il y a un premier garde sur ma droite, un autre sur ma gauche et il me faut rejoindre le passage au nord-ouest de la carte. Après un rapide coup d'œil à droite, j'avance accroupi vers l'ouest, en utilisant l'ombre du bâtiment. Au bout de l'église, je tourne à droite, puis rapidement à gauche, le tour est joué. Deux personnes sont en train de prier, je ne les dérangerai pas. En me collant au mur, j'use de ma technique de roulade (photo 48) plusieurs fois avant de rejoindre Dahlia. Un garde fait quelques pas et repart dans la ruelle. Au lieu de le suivre bêtement, je saute sur le petit muret de gauche pour atteindre des grillages qui me permettent de traverser l'allée sans souci (photo 49). Le deuxième garde risque de me voir si je reste dans la lumière, alors j'attends qu'il me tourne le dos avant d'aller jusqu'au bout. Enfin, à droite, je constate que la gente féminine n'a rien à nous envier. Il ne me reste plus qu'à cacher le corps.

Passer par les toits ? Mais de suite chère madame, encore faut-il trouver le chemin. Je profite de l'inattention du garde pour le



49



50



51

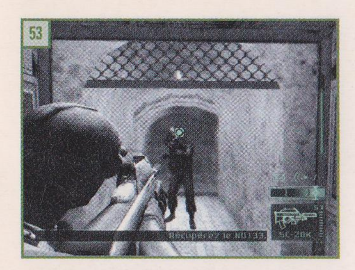


52

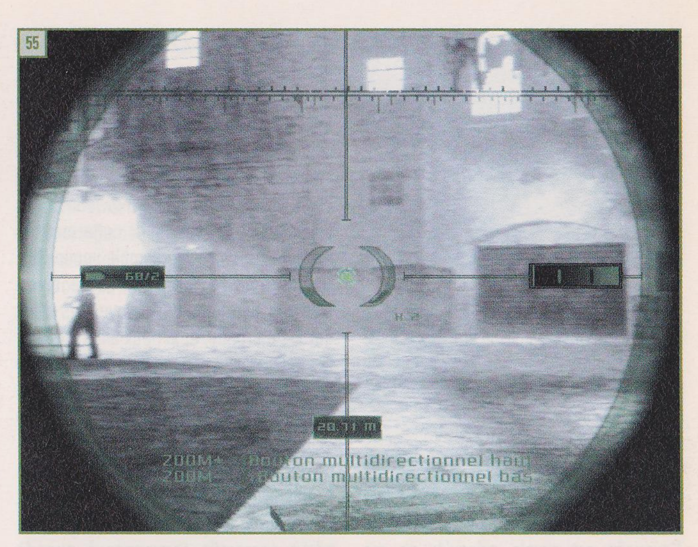
suivre en gardant un mètre de distance. Il se retourne, mais ne me remarque pas derrière les caisses (photo 50). Dès qu'il s'est éloigné, je continue tout droit, tout en restant collé au mur pour éviter le policier suivant. Dans l'impasse, je trouve un conduit qui me donne accès aux appartements. Pendant que le couple regarde son programme « type Arte » (photo 51), je ressors par la fenêtre. Rapidement, me voilà, telle une gargouille, perché sur la corniche de l'église. J'avance avec prudence, il y a là des policiers qui risquent de me voir. Au bout, je profite de la diversion que créé la belle pour descendre lentement en rappel derrière le garde. Les entrepôts ne sont plus très loin. Décidément, Dahlia m'est très utile puisqu'elle déconcentre un autre policier et me permet d'escalader le grillage (photo 52) et d'atteindre les entrepôts sans difficulté. Je ne la remercierai jamais assez... À droite, dans un ancien appartement en ruine, je fais mon marché en ramassant des balles et divers gadgets utiles avant de rejoindre Dahlia dans la salle de gauche. Lambert, tu me dois une sérieuse explication.

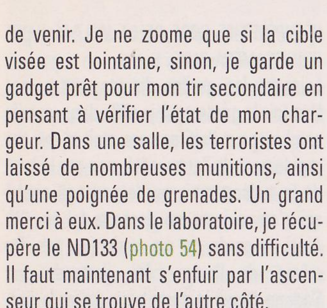
RÉCUPÉREZ LE ND133 DÉTENU PAR LES SYRIENS

Comme le disait Dahlia, nous avions remué un nid de vipères. Mon arme n'aura jamais été aussi utile depuis le début de la mission. Dès mon arrivée, j'élimine d'une balle dans la tête les deux terroristes (photo 53), puis d'une troisième notre invité surprise. Le reste des troupes est assez vite en alerte et débarquent de partout. Aucun problème, j'ai subi un sérieux entraînement avant





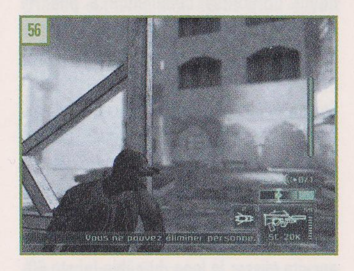




de venir. Je ne zoome que si la cible visée est lointaine, sinon, je garde un gadget prêt pour mon tir secondaire en pensant à vérifier l'état de mon chargeur. Dans une salle, les terroristes ont laissé de nombreuses munitions, ainsi qu'une poignée de grenades. Un grand merci à eux. Dans le laboratoire, je récupère le ND133 (photo 54) sans difficulté. Il faut maintenant s'enfuir par l'ascenseur qui se trouve de l'autre côté.

RENDEZ-VOUS AU POINT D'EXTRACTION

Les policiers sont nombreux et il n'y a hélas qu'un seul chemin possible. Une fois le garde à son poste, je longe le mur de droite et passe juste à côté de lui. Heureusement, il ne m'entend pas. À droite, les échafaudages font de l'ombre et je peux m'y blottir un instant. Posté ensuite près de la benne à ordure, je zoome sur l'ampoule de droite (photo 55) et l'explose pour déconcentrer les gardes avant de me charger de celle de gauche. Une fois les deux policiers tournés en direction du mur, il me reste assez de temps pour passer en vitesse par la droite, tout en restant tapi dans l'ombre car un de leurs collègues me bloque le passage (photo 56). Ce dernier



de retour sur la place, je termine la mission en rejoignant le point d'extraction juste en face. Il y a eu de nombreux morts au cours de cette mission, mais vous m'aviez donné l'ordre de tous les exécuter. Les autres sont encore en vie et termineront leur journée comme si de rien n'était, mais avec un bon mal de crâne !

• L'extraction fut mémorable, même si je n'ai pas risqué ma peau. Si je ne t'avais pas écouté, Dahlia serait encore en vie et aurait posté des snipers à la place des policiers. À la sortie de l'ascenseur, j'aurais fait quelques pas avant de zoomer sur l'immeuble d'en face pour tuer les deux premiers hommes. Ensuite, près de la benne à ordure, j'aurais achevé le tireur haut perché. Après m'être posté à gauche de l'écran, sous les échafaudages, il ne m'aurait plus resté qu'à tuer un sniper sur l'immeuble de droite et un dernier juste en face. En achevant Dahlia plus tôt, j'ai donc économisé des balles !

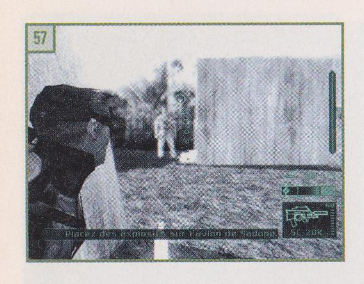
CAMP DE KUNDANG, INDONÉSIE

OBJECTIFS

- Placez des charges explosives sur l'avion de Sadono à l'entrée du camp de Kundang
- Infiltrez-vous dans le village
- Récupérez le code de la villa à l'aide d'une caméra-glue
- Retrouvez le pilote et contact de la CIA Asul Arifin
- Suivez Sadono pour identifier l'endroit d'où il téléphone à ses contacts
- Sortez par l'arrière pour l'extraction

PLACEZ DES CHARGES EXPLOSIVES SUR L'AVION DE SADONO À L'ENTRÉE DU CAMP DE KUNDANG

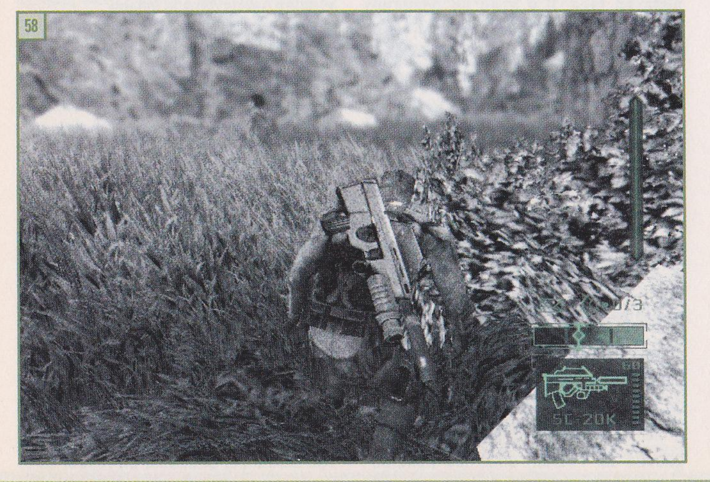
Quel splendide paysage, c'est une première depuis mon infiltration de l'ambassade à Dili. Il y a peu d'ombres, mais l'herbe haute devrait me permettre de passer inaperçu. Là, je croise notre vieille connaissance, Shetland. En rappel ou le

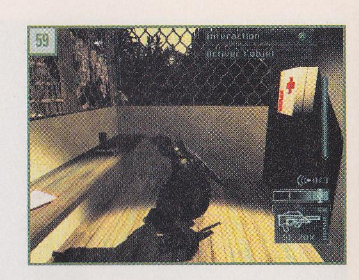

57

long d'un câble, peu importe, cela m'amène au même endroit. Rapidement, je longe la tente par la gauche et ramasse une bouteille. En l'envoyant se briser à quelques mètres de là (photo 57), j'alerte les deux gardes qui me tournent alors bêtement le dos. Plus loin, deux autres gardes bavardent et j'apprends avec déception que la prochaine ligne droite est minée. L'avancée est simple puisqu'ils ne me remarquent pas, accroupi dans la végétation. Mais j'enclenche ma visée infrarouge pour éviter de finir en bouillie pour chien. Si je reste du côté droit, le garde suivant ne me remarque pas (photo 58) et part rejoindre ses camarades de jeu. En quelques secondes, je me retrouve à la porte d'un hangar. Un premier terroriste me tourne le dos, le second fait sa ronde. Je fonce à l'étage en empruntant l'échelle juste à gauche et éteins les lampes. Juste derrière, je longe le câble pour me retrouver près de l'avion. La première charge est posée.

INFILTREZ-VOUS DANS LE VILLAGE

Je continue mon chemin de l'autre côté en attendant qu'un garde sorte et me laisse le champ libre. Deux autres individus armés discutent et je dois ouvrir cette maudite barrière. La tâche me semble impossible. Heureusement, mes caméras de diversion me permettent d'envoyer les deux gardes en ronde, et je peux ainsi éteindre la lumière et actionner la barrière (photo 59). Cette fois, pas question d'y risquer ma peau. Je loge une balle dans la cervelle du garde et une autre dans celle du chien. Ce dernier risquait de me repérer à l'odeur et je ne peux hélas rien y faire. Mon déodorant ne fait plus effet et mon odeur corporelle commence à puer le sang de mes premières victimes. J'aurai pu évidemment me cacher sur la gauche, mais l'envie de tuer a été trop forte. À l'aide de mon puissant zoom, j'élimine ensuite l'homme qui fait le guet. Puis, à droite de la tente, j'attire les deux gardes d'un simple sifflement. Ces derniers arrivés du côté droit, je passe par la tente et grimpe rapidement par l'échelle pour ensuite glisser le long du câble (photo 60). Décidément, je mérite une augmentation et une meilleure assurance vie.


58


59

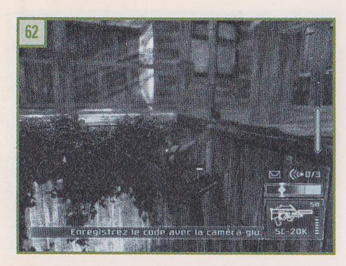

60

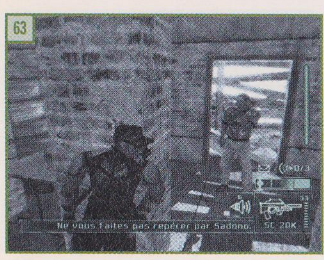
RÉCUPÉREZ LE CODE DE LA VILLA À L'AIDE D'UNE CAMÉRA-GLUE

Laissons les gardes discuter entre eux. Une fois le garde seul, je siffle dans un coin sombre pour l'attirer vers moi et me rue rapidement de l'autre côté, non par le haut de la maison, mais par le passage caché qui s'ouvre juste en dessous (photo 61). Ainsi, le garde ne me remarque pas. De même, de l'autre côté, j'attends que Sadono passe la porte pour attirer la personne restante d'un simple sifflement. Les draps me permettent de passer inaperçu. Il ne sert à rien d'entrer dans la maison puisqu'un passage juste à droite me permet d'avancer tranquillement. Enfin, de nouveau sur la droite, j'ai juste la place pour longer les planches de bois.

La suite semble assez ardue. Il y a deux gardes et un chien qui me bloquent le pas-


61





sage. Heureusement, du côté droit, je remarque un conduit qui me mène directement à l'étage (photo 62). Au bout, Sadono discute avec ses acolytes. À ce moment précis, je balance une caméra-glue pour écouter leur conversation et récupérer le code. Ce dernier est : 1492. Christophe Colomb, quelle imagination pour un terroriste ! Pour finir, je me laisse tomber de la corniche, contourne les gardes derrière les deux camions et descends par l'échelle à l'intérieur du baraquement.

RETROUVEZ LE PILOTE ET CONTACT DE LA CIA ASUL ARIFIN

Après avoir laissé le terroriste partir vers la gauche, je me laisse glisser vers le niveau inférieur. Un garde fume tranquillement sa cigarette et ne me repère pas dès lors que j'utilise la technique de roulade, accroupi

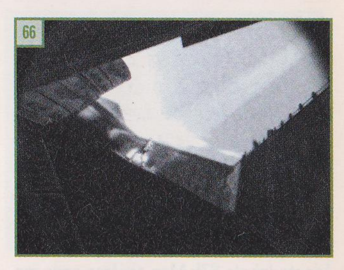


contre les pylônes (photo 63). Je peux continuer mon chemin par la porte. Les scientifiques semblent très occupés. J'éteins la lumière de la salle (photo 64), puis je me faufile par la gauche en évitant le garde. Le temps que ce dernier atteigne l'interrupteur, je suis déjà loin. Asul est gardé par deux hommes. Une balle dans chaque tête et le tour est joué. Le pilote me remet le code de la porte : 0623.

SUIVEZ SADONO POUR IDENTIFIER L'ENDROIT D'OÙ IL TÉLÉPHONE À SES CONTACTS

Les deux pauvres terroristes suivants ont mal aux tympans. Après un court dialogue, ils partent par la droite, je fonce vers la gauche pour m'agripper au tuyau et longer le chemin par le haut. La chance est avec moi, après avoir ouvert la trappe, je me laisse glisser vers le bas et me retrouve immédiatement sur un câble (photo 65). Ainsi, je passe sans difficulté les nombreux gardes qui s'entraînent au tir. Évidemment, je pense à relever les jambes au cas où... Après quelques mètres, je me laisse tomber et contourne le pauvre boxeur. Me voilà à l'extérieur. Dès que le garde me tourne le dos, je me faufile vers la gauche, sans faire de bruit pour ne pas me faire repérer par le deuxième garde juste à droite.





Près des barrières, j'attends cette fois que le garde reparte dans l'autre direction pour me ruer dans la maison. J'aurais aimé voir leur tête en trafiquant quelque peu la sulfateuse... À l'aide de mon câble optique, j'attends que le garde passe son chemin (photo 66) avant d'ouvrir la porte. Au lieu de prendre par la gauche, je cours vers la droite pour me retrouver à côté des marches de la villa. Une sulfateuse à droite, une seconde à gauche, je n'ai d'autre possibilité que de





passer par le centre. Après avoir éclaté une ampoule à l'aide de mon pistolet, j'attends que les deux gardes fassent leur ronde pour entrer le code de la maison et entrer, ni vu ni connu, chez Sadono. Ce dernier est dans son salon. Après avoir terminé sa discussion téléphonique, il quitte la salle et me laisse le champ libre pour mettre son téléphone sur écoute (photo 67). Mon sixième sens me permet de détecter une caméra, que je mets rapidement hors service.

SORTEZ PAR L'ARRIÈRE POUR L'EXTRACTION

Il ne me reste plus qu'à quitter l'endroit en longeant le couloir. N'étant pas un grand fan des décharges électriques, je désactive l'appareil (photo 68). Une fois devant la porte, mauvaise surprise : des hommes armés s'apprêtent à me tirer dessus. Heureusement, Shetland attire leur attention et je peux électrocuter rapidement le premier sur la gauche, mitrailler le second à droite et anéantir enfin le troisième qui me barre la route. J'en viens à me dire que celui qui viendra à bout de Sam Fisher aura besoin au minimum d'une bombe nucléaire. Mission accomplie.

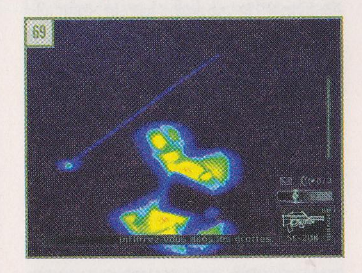
KOMODO, INDONÉSIE

OBJECTIFS

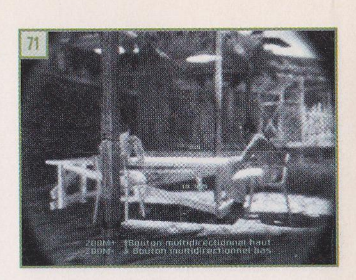
- Infiltrez-vous dans les grottes
- Infiltrez le sous-marin
- Accédez au SISSIXS dans le centre de commandement du sous-marin
- Rendez-vous au point d'extraction

INFILTREZ-VOUS DANS LES GROTTES

Dès mon arrivée, je manque de me faire repérer par des volatiles. Sales rapaces ! Finalement, il me suffit de courir par la droite en direction de la sulfateuse pour m'en sortir. Les fourbes, à peine quelques pas, et me voilà obligé de désamorcer une mine (photo 69). Au bout, je tire sur la première ampoule pour attirer le garde puis



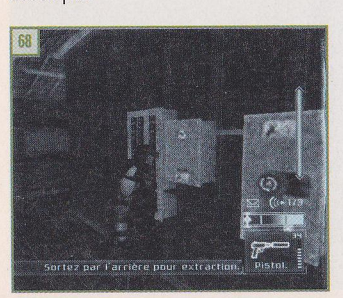
j'avance de quelques pas pour zoomer sur la seconde et l'éclater. Difficile de passer avec toute cette lumière. De plus, la sulfateuse me repère sans difficulté, il faut donc éviter tout contact avec le laser. À droite, il y a un grand portail, je siffle pour attirer les deux gardes à cet endroit précis (photo 70), et il ne reste plus qu'à les contourner et à continuer mon chemin sans bavure. J'aurais aimé utiliser une petite balle en

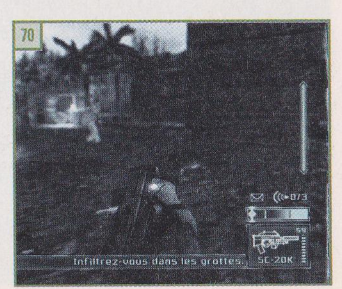


plastique pour leur couper la respiration et les achever d'un bon coup de coude, mais pour une fois, j'étais d'humeur joyeuse… Deux hommes jouent aux cartes au lieu de travailler (photo 71), un peu comme toi, Lambert. Je longe donc la façade de droite pour entrer dans la maisonnette. Évidemment, je reste accroupi pour ne pas déranger le troisième garde qui dort profondément. Briser l'ampoule est inutile, personne ne me remarque.

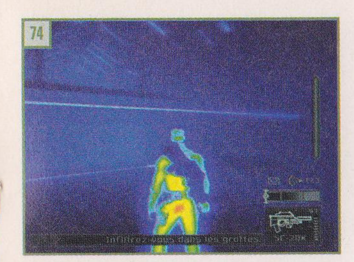
En ressortant de l'autre côté, je longe la clôture de droite et me dirige en direction d'une porte. À sa gauche, j'ai la place pour faire quelques pas et sauter en écart (photo 72) pour atteindre la fenêtre. Une fois au sol, je passe par la petite ouverture (photo 73). Le tireur du dimanche arrête





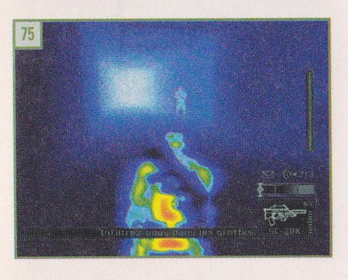








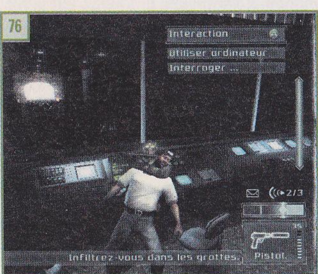








son entraînement au bout de quelques secondes, je peux avancer par la gauche et passer tranquillement derrière lui pour atteindre la porte, proche de la sulfateuse. Pas mal pensé : avec ma visée infrarouge, je remarque trois lasers (photo 74). Il me suffit de passer en dessous. Là, j'ouvre la trappe et atteins finalement les grottes. L'ascenseur m'emmène jusqu'au deuxième sous-sol. Une fois sorti, j'éclate les ampoules pour attirer les deux terroristes au bout du couloir (photo 75). Ainsi, je peux passer tranquillement dans la salle de contrôle. Doucement, je me faufile derrière le technicien et l'oblige à me donner accès au sous-marin (photo 76) ainsi qu'à répondre aux appels d'un autre individu inquiet. Mes deux camarades sont toujours là et

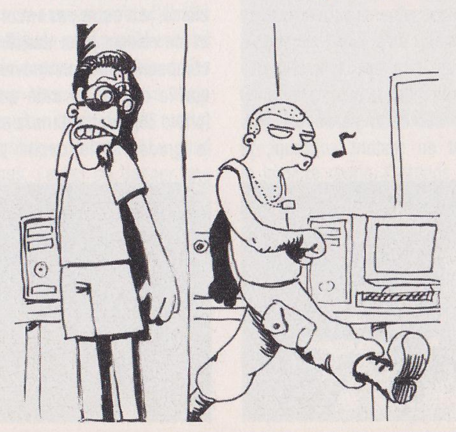


il me faut repasser devant eux. Aucun problème, j'éteins les lumières de la salle, ce qui évidemment les étonne. Une fois qu'ils entrent dans la pièce, je sors et cours en direction de la porte de droite.

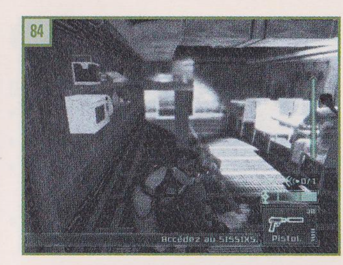
INFILTREZ LE SOUS-MARIN

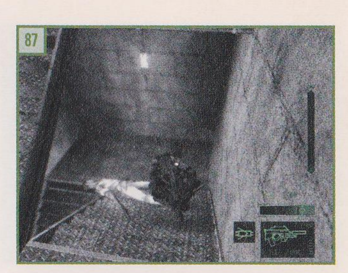
L'approche n'est pas évidente, le garde fait des allers-retours et il n'y a que très peu de place. Dès que j'ouvre la porte, ce dernier semble entendre un bruit, il me faut donc rapidement me suspendre à gauche pour ne pas me faire repérer photo 77). Une fois qu'il se retourne, je me pose juste derrière lui (photo 78) et avance doucement. Ce crétin ne remarque rien.

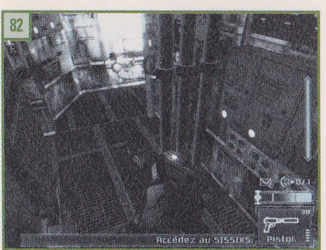
Les lumières sur les côtés ne m'éclairent que très peu et il suffit que je reste collé à gauche. Le garde passe à côté de moi et j'évite de bouger le moindre cil. Arrivé au bout, j'enclenche le mécanisme et grimpe rapidement dans le monte-charge (photo 79) évitant ainsi de me faire broyer. Au lieu de rester tranquillement accroupi, je ressors par l'ouverture et me laisse glisser le long du câble (photo 80), sinon les gardes pourvus de torches, à

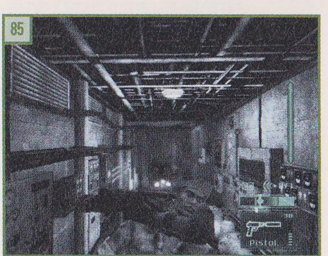


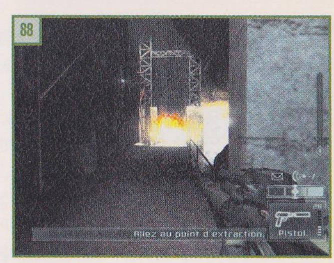












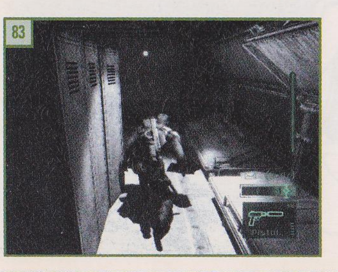
bord du navire, m'auraient remarqué. J'observe le mouvement du deuxième garde avant de me laisser une nouvelle fois glisser sur le second câble. Une fois au bout, je pars par la gauche. Le garde ne me remarque pas (photo 81), et j'entre rapidement dans le sous-marin. Décidément Lambert, tu aimes m'envoyer dans ces gros appareils…

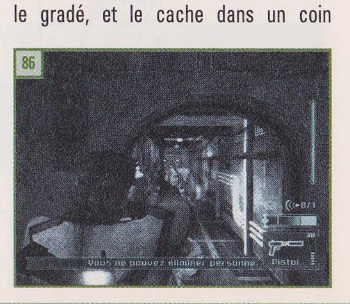
ACCÉDEZ AU SISSIXS DANS LE CENTRE DE COMMANDEMENT DU SOUS-MARIN

En bas, je fais un demi-tour et descends par l'échelle. En bas, un homme se dirige vers moi, heureusement, l'ouverture de droite se révèle être une excellente cachette (photo 82). Une fois l'homme passé, je me rue à droite au risque de me faire repérer, car cette partie est plus éclairée. Tout en restant accroupi, je passe tranquillement dans la chambre sans réveiller le dormeur (photo 83). J'accède à la salle du dessous, où un garde lit tranquillement son journal. Une fois collé au mur, je roule de l'autre côté pour éteindre la lumière et profiter ainsi de l'obscurité pour me réfugier à droite, sous le bar (photo 84). Le tour est joué. Plus loin, j'attends la venue du colonel et le prends en otage dès son arrivée. J'avance et l'oblige à me donner accès à la salle de contrôle (photo 85). Évidemment, un garde décide au même moment d'aller se préparer un café. Aucun problème, je n'entre pas encore dans la salle et me réfugie juste derrière, toujours en compagnie de mon nouvel ami. Une fois que le buveur de café quitte le couloir (photo 86), j'entre dans la salle, assomme le gradé, et le cache dans un coin sombre. Un autre garde est là, qui ne me remarque même pas. Il ne me reste plus qu'à atteindre l'ordinateur.

RENDEZ-VOUS AU POINT D'EXTRACTION

La sortie est juste à droite. Je m'extraie du sous-marin et je poursuis mon chemin de l'autre côté. C'est le moment que choisit un garde pour remonter l'escalier. Mon poids fera l'affaire et je l'assomme en lui sautant dessus (photo 87). Rapidement, je dégaine mon arme principale et tire une simple balle dans le bidon pour faire exploser les acharnés de la gâchette (photo 88). Après m'être collé à gauche du mur, mon zoom me permet de loger une balle dans la tête aux deux terroristes restants. Le passage est libre, la mission est terminée. J'aime ce genre de montée d'adrénaline !



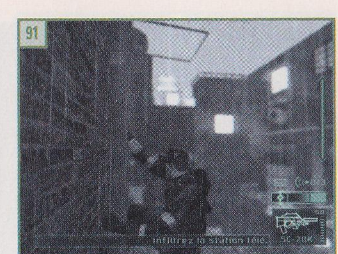


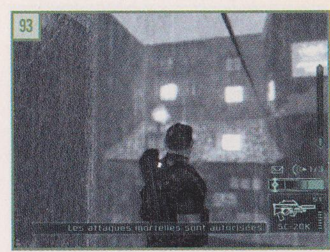
DJAKARTA, INDONÉSIE

OBJECTIFS

- Infiltrez la station télé pour retrouver Ingrid Karlthson
- Suivez Ingrid Karlthson jusqu'à l'entrée du repaire de Sadono
- Sadono doit rester conscient lors de sa capture

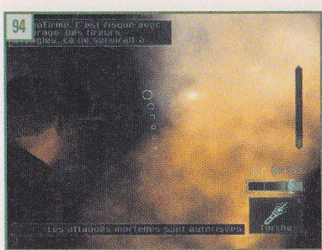










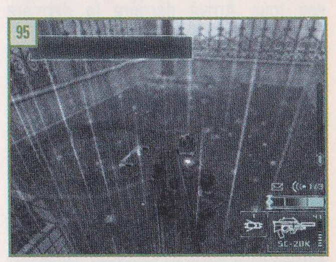


INFILTREZ LA STATION TÉLÉ POUR RETROUVER INGRID KARLTHSON

Dès le départ, je descends une première fois à l'aide d'une échelle puis une seconde fois en rappel. En me laissant glisser vers le bas, je stagne un instant sur le muret et vise le lampadaire. Au lieu d'emprunter la rue, je remonte par les toits en escaladant le tuyau près de la grande porte (photo 89).

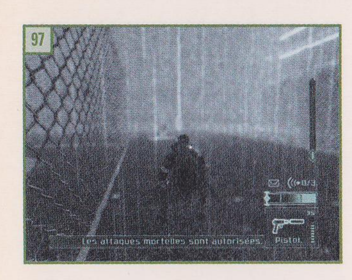
• La rue était bien gardée. J'aurais très bien pu passer par là en longeant le mur de droite. Hélas, certains terroristes auraient fini par remarquer ma présence et je n'aurai eu d'autre choix que de gâcher bêtement mes munitions. Ils n'en valaient pas la peine. Où en étais-je ? Ah oui, les toits…

Au bout, je zoome vers le bas et éclate la lampe qui éclaire la ruelle (photo 90), en vérifiant qu'aucun garde ne passe à ce moment précis. Je reviens sur mes pas et utilise finalement le tuyau du milieu (photo 91) pour me retrouver de l'autre côté. Plus loin, personne ne me remarque lorsque je prends pied sur la terre ferme. Caché par les plantes, je ramasse une bouteille et fait diversion en envoyant les gardes en direction de la précédente rue. Je peux ainsi emprunter le petit chemin et me réfugier rapidement dans le coin droit. Au-dessus, un projecteur éclaire une échelle, je le mets hors service (photo 92) avant d'escalader cette précieuse alliée. Me voilà de nouveau sur les toits. Plus haut, j'atteins l'immeuble voisin à l'aide d'un câble (photo 93). Passé la porte, je me laisse glisser le long du câble vers le bas. La situation est plus compliquée que prévu, des éclairs illuminent la grande allée et me voilà en grande difficulté pour atteindre la station de télé. Heureusement, une fois le premier éclair passé, j'envoie une torche éclairante près du camion (photo 94). Les deux gardes intrigués se rapprochent et il me suffit de les contourner par la droite du camion pour ensuite courir à toute berzingue jusqu'au bout de la rue et escalader le grillage de droite. La pluie étouffe mes pas, j'aurai pu danser une polka devant la porte principale, ils n'auraient rien entendu. Me voici dans un grand jardin. Je remarque au loin une camionnette flanquée d'une poignée de gardes. Après avoir éclaté le phare de la camionnette ainsi qu'un lampadaire non loin de là, je me faufile devant le véhicule et entre par la bouche d'égout (photo 95). Charmant… En restant collé à droite de

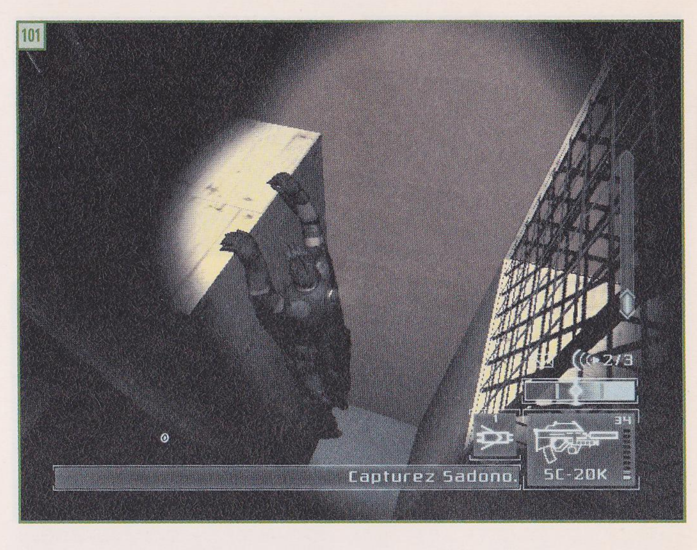




la lumière rouge, j'attends que le garde poursuive sa ronde pour le suivre lentement dans l'eau. À gauche, ma prochaine destination. Hélas, une caméra de surveillance (photo 96) scrute le passage. L'autre garde est maintenant bien loin et je peux tirer une balle de silencieux sur l'appareil pour le désactiver. Une fois encore, je me cache dans le noir et esquive le deuxième garde avant de sau-

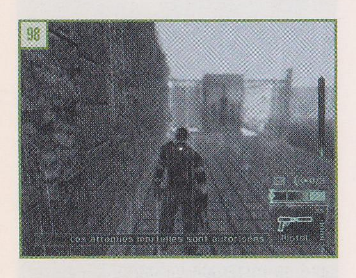


97



101

ter sur l'échelle du milieu pour retrouver le bon air frais. Deux projecteurs qui tournent en rond, un sniper en position, des mines sur le sol, sacré comité d'accueil ! J'avance dans le sens inverse des aiguilles d'une montre avec ma visée infrarouge. Quelques obstacles me permettent de passer inaperçu et de me cacher le temps que le projecteur fasse son tour. Arrivé derrière la dernière antenne, je fais une courte pause près du centre (photo 97), avant de rejoindre le coin gauche qui n'est pas éclairé. Dès que le projecteur est dirigé vers les grillages, j'avance de quelques pas (photo 98). Il ne me reste plus qu'à escalader, puis à me cacher derrière les appareils électriques.

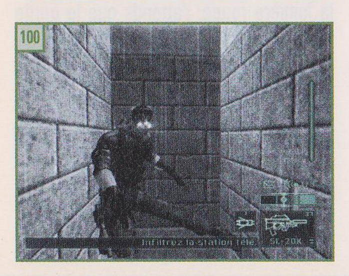


98



99

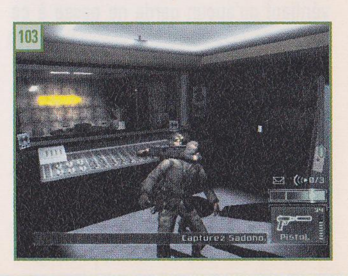
La porte se crochète sans difficulté. Un individu regarde à l'extérieur, ne le dérangeons pas. J'attends l'apparition d'un premier éclair avant de me faufiler à l'extérieur, puis complètement à gauche. Après avoir tiré sur la lampe près du taxi (photo 99), j'observe le garde qui tourne en rond bêtement. Il suffit que je me cache derrière la voiture pour ne pas me faire remarquer. Ensuite, j'escalade le petit muret et entre dans le passage étroit pour effectuer un double saut et atteindre ainsi la partie supérieure (photo 100). Amusant, je brise une fenêtre puis me laisse tomber sur le sol, l'homme s'étonne simplement du bruit, mais n'enclenche pas l'alarme. Je peux ainsi atteindre l'ascenseur et monter au sixième étage… Immédiatement, je tourne à gauche et attends que le garde s'éloigne. Après avoir ouvert la porte, j'avance de quelques pas et effectue un double saut juste à droite (photo 101) pour atteindre les canalisations. Dans l'amphithéâtre, il me suffit de lancer la bouteille à gauche de la salle pour déconcentrer les terroristes (photo 102). Rapidement, en redescendant par la droite, j'éteins les lumières de la salle. Il ne me reste plus qu'à passer derrière le rideau et à ouvrir la porte. Droite ou gauche ? J'entre en premier dans la salle



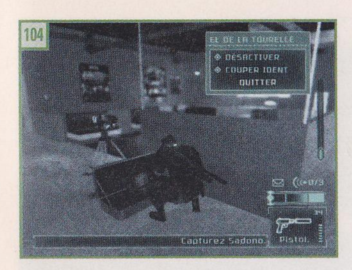
100



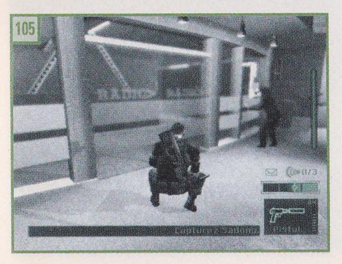
102



103



104

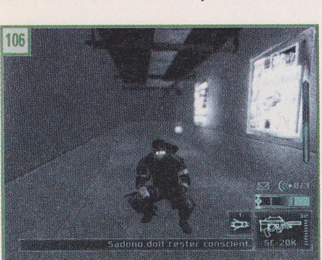


105

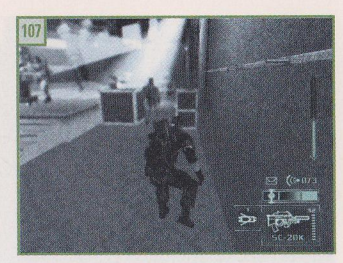
de gauche, où j'étrangle le terroriste qui surveille mon contact (photo 103). Ingrid, me voilà !

SUIVEZ INGRID KARLTHSON JUSQU'À L'ENTRÉE DU REPAIRE DE SADONO

Après une courte discussion, je suis la belle jusqu'à la double porte. Pendant que cette dernière déconcentre nos deux gardes, je pars par la droite en prenant soin de désactiver la sulfateuse (photo 104). Au fond, le pauvre homme se prend un bon coup de coude dans la nuque, avant de finir dans l'ascenseur. Ingrid me rejoint et nous permet d'accéder à la seconde partie de l'immeuble (photo 105). Je pars par la gauche, elle par la droite. Une fois arrivé au bout, je m'approche du garde. Après m'en être servi comme bouclier humain, j'en achève un



106



107

deuxième avec ma visée laser. Deux autres débarquent en force, ils mourront dans les secondes qui suivent. Les pauvres…

SADONO DOIT RESTER CONSCIENT LORS DE SA CAPTURE

Plus loin, ma patience ayant ses limites, j'assomme les deux gardiens en prenant soin d'éclater l'ampoule du couloir car il y a une caméra de surveillance (photo 106). Près du bar, j'escalade le tuyau pour atteindre le conduit d'aération. O.K., les possibilités ne sont pas multiples, et il me faut Sadono. Pendant l'enregistrement de son discours, je cours en direction de la porte devant lui en longeant le mur de droite (photo 107). Quelques secondes plus tard, il s'approche de ma position et je peux enfin le prendre en otage (photo 108). Tant que je dirige son corps vers les autres terroristes, je ne risque rien. Après être partis par la gauche, nous tournons à droite et effectuons un scanner rétinien. C'est la dernière ligne droite. Un dernier scanner et me voilà hors de ce piège à rats.

LOS ANGELES, ÉTATS-UNIS

OBJECTIFS

- Identifiez et éliminez tous les terroristes travaillant pour Soth
- Tuez Soth et récupérez le dernier ND133 contenant la variole

IDENTIFIEZ ET ÉLIMINEZ TOUS LES TERRORISTES TRAVAILLANT POUR SOTH

Pour ma dernière mission, je devais infiltrer un aéroport et tuer cette fois tous les

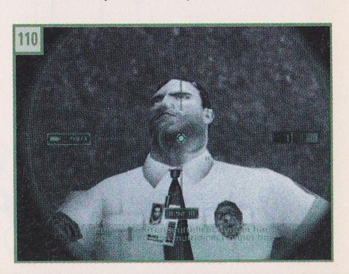


108

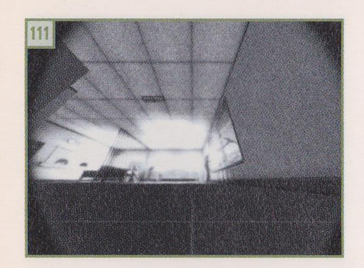


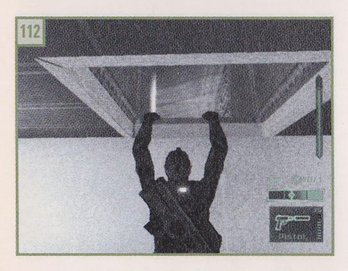
109

terroristes présents au milieu de milliers de civils. Heureusement, les terroristes venaient juste d'être vaccinés contre la variole et pouvaient être repérés à l'aide des lunettes infrarouge puisque la température de leur corps était plus élevée que la moyenne. Dès mon arrivée, j'escalade le grillage et entre rapidement dans le camion, qui démarre et entre par le garage de l'aéroport. En sortant du poids lourd, je remarque un garde (photo 109) avec son chien qui se balade du côté droit. Ma cible est la personne de forte corpulence juste en face. Alors j'avance tranquillement dans sa direction, puis je longe sa cabine avant de me cacher dans la pénombre. Un léger zoom suffit à lui loger une balle en pleine tête (photo 110). Je cache ensuite le corps derrière une voiture et passe la porte sans souci.

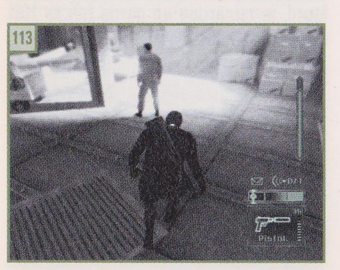


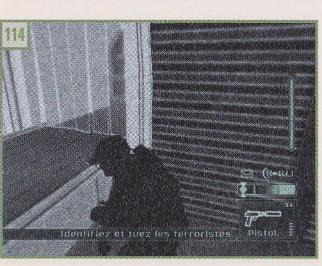
110

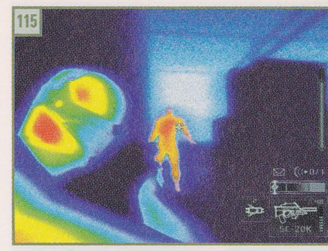


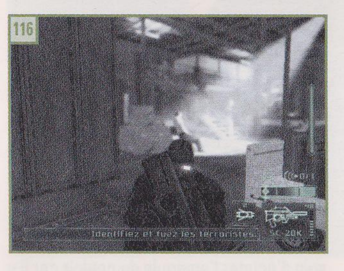


Dans la salle suivante, j'attends que la femme de ménage entre dans les toilettes (photo 111) avant de tirer une balle dans la lampe qui éclaire la salle de droite. Elle n'entend rien. Je l'observe dans les toilettes à l'aide de mon câble optique. Ne va rien t'imaginer, Lambert. Une fois cette dernière ressortie, j'entre à mon tour et saute sur l'évier pour me hisser dans les canalisations (photo 112). Au



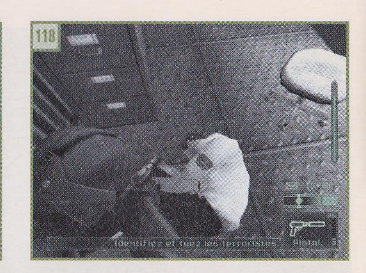


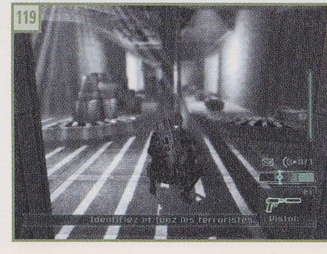




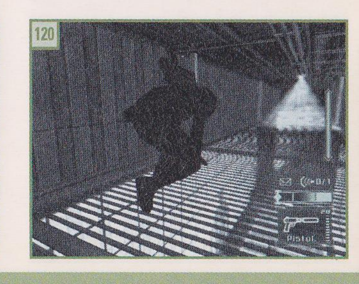
bout, un civil et un terroriste discutent, je me laisse tomber et m'approche du terroriste par la droite. Un simple sifflement le convainc de s'approcher (photo 113). Je le contourne, l'assomme et lui loge une balle de silencieux en pleine tête après l'avoir caché dans l'ombre. Décidément, cette mission me plaît. J'éteins le projecteur et le néon de droite et je continue par le tapis roulant le plus proche (photo 114). Je retombe à droite dans la salle suivante et attends que le terroriste se retrouve seul. Ensuite, je l'attire vers moi d'un simple sifflement avant de m'en débarrasser (photo 115). Il me suffit de longer le mur vers la gauche pour trouver le deuxième (photo 116). J'use à nouveau de mes cordes vocales, ce dernier s'approche et j'exécute l'enchaînement classique :







coup de coude et balle en pleine tête, avant de cacher le corps. Plus qu'un, et il se trouve juste au-dessus de moi. Après m'être chargé du gros projecteur (photo 117), je grimpe l'escalier principal et explose le néon du centre. Une fois que le policier repart par la droite, je me faufile, accroupi, vers la gauche pour tuer le dernier terroriste de la salle (photo 118). Du travail propre : je peux être fier. Une fois la porte ouverte, j'ai le choix entre deux tapis roulants (photo 119). J'opte pour celui de droite après avoir éclaté l'ampoule. Un tuyau me donne accès au grillage (photo 120). On n'est jamais trop prudent, alors je tire dans la seconde ampoule. Plus loin, le choix est restreint, j'avance doucement et me colle à droite de la vitre, le civil ne me voit pas (photo 121). Tirer dans la lampe est inutile, il donnerait



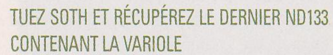






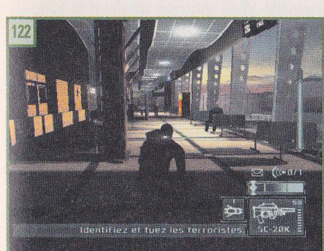


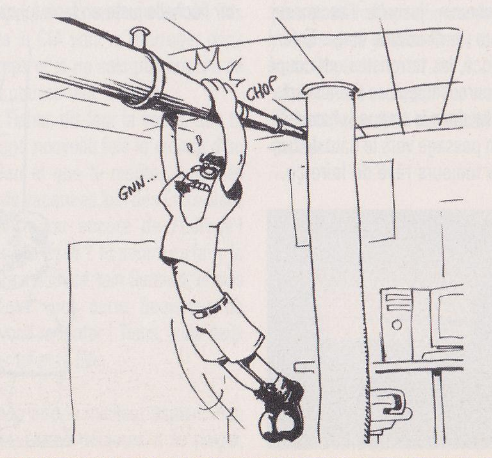
l'alerte. Une caméra de diversion ? Pareil, je n'aurai pas le temps de courir jusqu'au bout. Un électrochoc s'impose… En partant, je n'oublie pas d'éclater le néon. Me voici dans une longue salle d'attente (photo 122). Tuer le terroriste risquerait de briser ma couverture, la pièce étant mal insonorisée. J'opte donc pour la filature. Dès que ma proie a quitté les lieux par la gauche, je récupère le code sur l'ordinateur (photo 123) et continue mon chemin. Le code est : 5325. La caméra est blindée. En tirant dans les deux premières lampes pour l'attirer, le terroriste s'approche enfin et meurt aussitôt. Une fois la troisième lampe dégommée, je cache le corps à droite et ouvre la porte juste en face. Mes lunettes m'indiquent que le prochain terroriste est celui de droite. Lui tirer une balle comme l'assommer maintenant serait idiot, un civil se trouve juste à côté. Finalement, je l'attends tranquillement dans le noir et l'attrape (photo 124) avant de l'emmener dans un coin sombre pour le finir.



TUEZ SOTH ET RÉCUPÉREZ LE DERNIER ND133 CONTENANT LA VARIOLE

Maintenant, les choses se compliquent. J'entre à nouveau dans la salle et ouvre cette fois la porte de gauche (photo 125). Des gardes vont surgir de l'autre côté et la luminosité est trop importante. Je me positionne donc dans le coin et dégomme un à un chaque néon à l'aide de mon silencieux, visée laser enclenchée pour



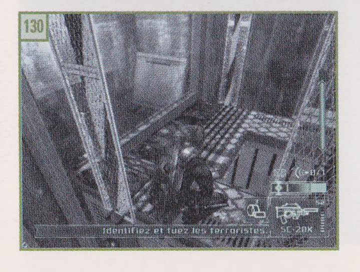






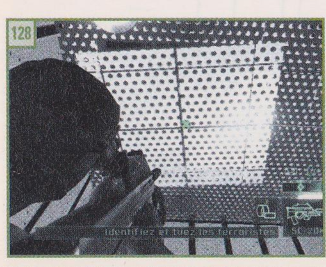




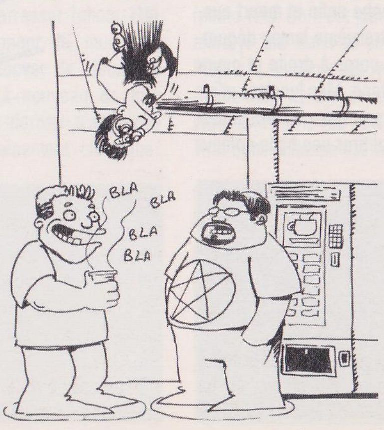




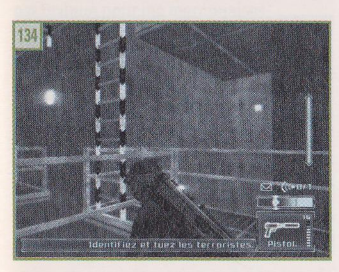
plus de précision. Enfin, j'avance lentement, tout en évitant les deux fonctionnaires qui discutent (photo 126). Au bout, je descends le long de l'escalator de droite. Malgré les lumières, personne ne me remarque, même pas la caméra vers le bas de l'escalator à droite. À l'aide des jumelles, je constate que Soth est toujours là, la mallette contenant le ND133 dans les mains (photo 127). Derrière moi, une grande salle, deux ascenseurs, deux caméras blindées. Il me suffit d'éclater les cinq lampes en partant de la droite pour me frayer un chemin jusqu'à l'ascenseur. Étape suivante : le deuxième étage. Enfer ! Me voilà coincé, les terroristes ont coupé le courant. Heureusement, en tirant simplement une balle dans la trappe (photo 128), je m'ouvre un passage vers le haut de l'ascenseur. J'ai toujours rêvé de faire ça…



Les câbles sont nombreux, je me contente de celui juste derrière sur la gauche (photo 129). Une fois sur la corniche, je retourne sur le même câble et grimpe plusieurs mètres avant de retomber sur l'ascenseur suivant (photo 130). De là, je me faufile dans l'ouverture de gauche. C'est la dernière ligne droite. Le moindre signe de ma présence et Soth enclenche le compte à rebours. La discrétion est de rigueur. Après avoir éclaté la première lampe sur ma droite, j'escalade une courte échelle. J'avance jusqu'à la suivante pour emprunter l'échelle juste en face (photo 131). Lentement, le plus lentement possible, j'avance le long de la passerelle, juste au-dessus des deux techniciens. Au bout à gauche, je parviens à me faufiler entre les deux murs (photo 132) pour y marquer une courte pause. J'éclate les ampoules des deux néons sur la droite (photo 133), ce qui, pour le coup, affole les deux hommes mais ne dérange pas les trois terroristes situés quelques mètres au-dessus. Accroupi, j'atteins l'échelle éclairée par une lumière rouge (photo 134). Je jette un rapide un coup d'œil pour vérifier la position de mes ennemis avant de grimper à l'étage. Ils





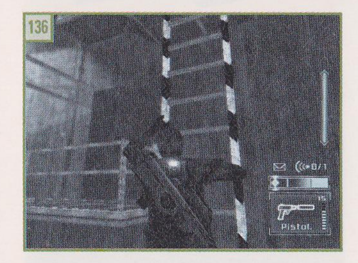


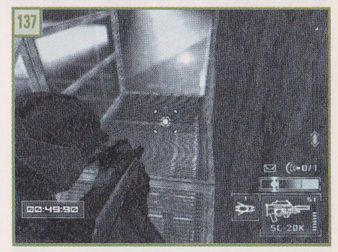


pensent avoir entendu du bruit… mais j'ai eu le temps de me cacher. Ensuite, je m'occupe de la lampe haut perchée (photo 135). J'attaque la dernière échelle (photo 136), me laisse tomber par l'ouverture juste à gauche (photo 137) et active mon zoom. Ils sont trois, ici, et plutôt coriaces. La précision est importante et je n'ai qu'une minute pour m'en débarrasser. Heureusement, j'ai conservé quelques gadgets utiles et il me suffit de choisir entre les électrochocs et le lancé de balles plastiques, avant les balles réelles. Quoi qu'il en soit, la mission était pratiquement terminée. Il ne me restait plus qu'à arrêter le mécanisme situé juste au bout de la passerelle. Que faire de la valise ? Durant mon séjour en France, j'ai découvert le plan dit Vigipirate : quelle belle invention ! Rapide comme l'éclair, je déboule au beau milieu de l'aéroport et dépose la mallette derrière deux policiers. Intrigués, ces derniers font appel à des spécialistes qui résolvent le problème sans difficulté. Je pouvais enfin rentrer chez moi et retrouver ma fille qui ne m'avait pas vu depuis trop longtemps (photo 138) !

« Voilà Lambert, tu connais toute l'histoire.

– C'est incroyable, au bout d'un micro, les choses ont l'air si simples. Tu as raison, il





faudrait peut-être penser à t'augmenter !

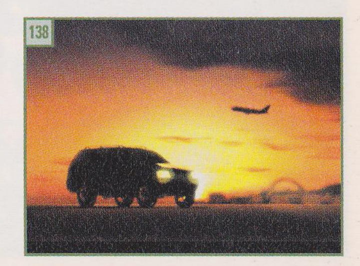
– Dans ma situation, on peut dire que tu as beaucoup d'humour et je ne sais guère si je peux l'apprécier à sa juste valeur. Ces enfoirés de la CIA vont m'interroger dans peu de temps et je ne sais pas encore ce que je vais pouvoir leur raconter.

– Eh bien, Fisher, dis-leur la vérité. Que tu as sauvé une nouvelle fois le monde d'un terrible fléau et que tu mérites quelques semaines de vacances loin des États-Unis, de l'Indonésie ou encore de l'Europe ! Le Japon, ça te dirait ? Tu pourras y faire la connaissance d'un certain Serpent, je suis persuadé que vous aurez beaucoup de choses à vous raconter ! Tiens, voilà deux billets, pour toi et ta fille.

– Mais je…

– Tu as beau être le meilleur espion, mon pauvre ami, j'arrive toujours à te piéger, surtout avec l'aide de ta gosse ! Les gars de la CIA débarquent dans quelques minutes, il est vrai, mais c'est simplement pour te souhaiter un bon voyage ! Imbécile, j'aurais aimé pouvoir filmer tout ça, t'aurais vu ta tête !

– Lambert, je crois qu'il me reste un ou deux électrochocs dans ma poche… Tu vas me le payer.



LE MULTIJOUEUR

Deux équipes se font face : les espions de Shadownet et les mercenaires d'Argus. Chaque camp a ses particularités, que vous devez connaître pour survivre en multijoueur. De plus, n'hésitez pas à jouer les deux camps pour connaître les lieux de passage et les planques possibles selon les cartes.

SHADOWNET

Présentation : Vous êtes en vue troisième personne (photo 1), comme lors de la campagne solo. Tous les mouvements de Sam Fisher sont accessibles, entraînez-vous à les effectuer rapidement pour ne pas mourir bêtement. Il est très utile également de passer de la position accroupie au mode course. Abusez du didacticiel pour réviser tout cela.

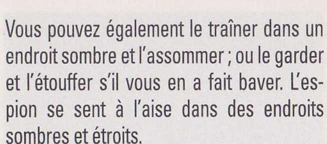
Particularités : L'espion peut donner des coups de coude (photo 2) pour repousser temporairement un mercenaire. Grâce à vos mouvements de gymnaste, vous pouvez tomber sur l'ennemi pour l'assommer (photo 3). Si vous passez derrière un mercenaire, vous pouvez l'attraper et le tuer sur le coup (photo 4) en lui brisant la nuque.



3

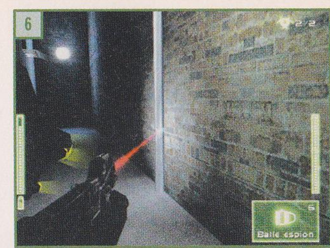


4

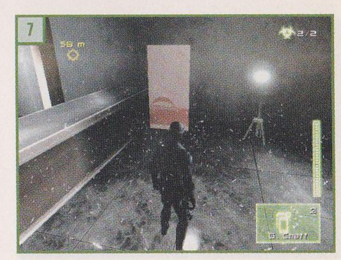


Vous pouvez également le traîner dans un endroit sombre et l'assommer ; ou le garder et l'étouffer s'il vous en a fait baver. L'espion se sent à l'aise dans des endroits sombres et étroits.

Arme principale : Le pistolet électrique permet de paralyser un mercenaire (photo 5) pendant quelques secondes. Les tirs sont limités par une jauge d'énergie qui remonte toute seule, évitez donc de tirer en continu.

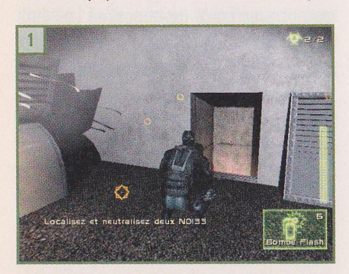


6

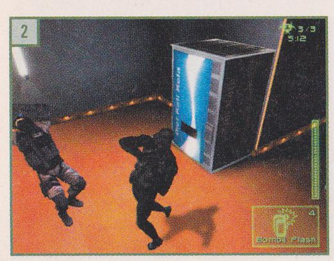


7

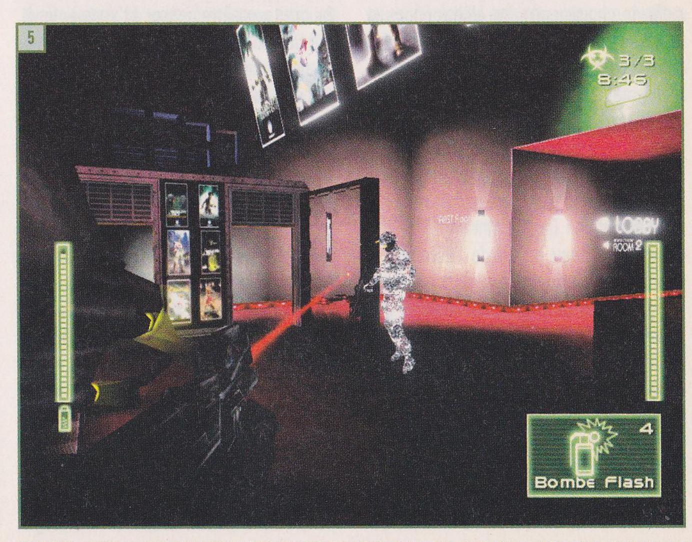
Quand vous dégainez le pistolet, cela réduit le champ de vision et affiche une visée laser (photo 6) qui peut indiquer votre position si un mercenaire est dans le coin. Si vous tirez à la tête, cela paralyse encore plus le mercenaire. Comme arme universelle, le pistolet sert également à tirer des chaff grenades (photo 7), des flashbangs et autres gadgets dont vous devez vous équiper en début de mission.



1



2



5

GADGETS

La flashbang et la grenade chaff sont les attaques par défaut de l'espion. Il les balance à ses pieds pour fuir plus facilement, il peut aussi dégainer et les envoyer à un endroit précis.

Smoke Grenade : Non seulement elle gêne la visibilité mais en plus, la fumée est toxique pour les mercenaires



Flashbang : Permet d'aveugler l'adversaire et pour des raisons évidentes de gameplay, elle n'a aucun effet sur l'espion qui l'utilise.



Grenade Chaff : À utiliser de toute urgence pour bloquer le système électrique du mercenaire. Permet également de faire exploser toutes les lumières d'une pièce.



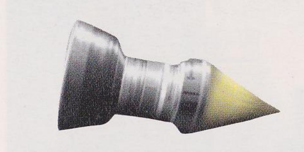
Caméra glue : Tirez où vous voulez pour placer cette mini-caméra. Elle se fixe aux décors et on peut alors espionner les déplacements de l'ennemi. On peut la faire exploser à distance ce qui crée un nuage toxique.



Balle espion : Une munition qui va se coller sur l'ennemi et vous informer de ses déplacements sur le radar. Elle permet également d'entendre le canal audio.



Brouilleur sonore : Ce gadget permet de simuler la présence d'un espion en émettant des bruits plus vrais que nature. Idéal pour semer la confusion dans le camp des mercenaires.



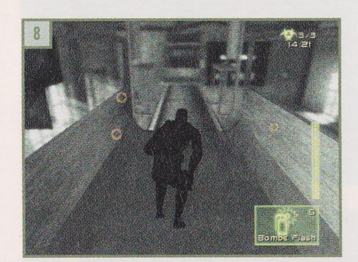
MODE DE VISION

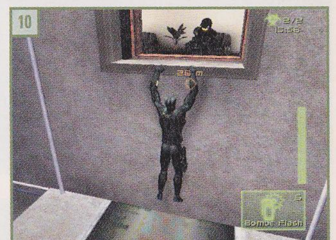
Les zones d'ombre sont un bonheur pour l'espion; cependant il peut être pratique de se repérer un poil. La vision nocturne est idéale quand il ne faut rater aucun mouvement de fuite (photo 8).

La vision thermale est pratique pour repérer les ennemis échaudés par votre intrusion. Ça marche à travers les décors, mais on ne voit plus trop bien ce qui nous entoure (photo 9).

ARGUS

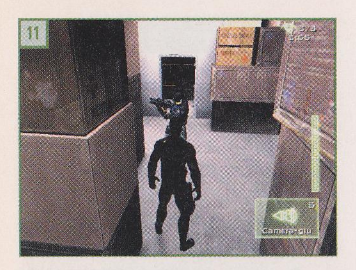
Présentation : Comme tous les jeux d'action auxquels vous avez déjà joué en multijoueur, vous êtes en vue subjective (photo 10). Vous ne voyez donc pas qui se cache derrière ou au-dessous de vous. Apprenez à changer brusquement


8

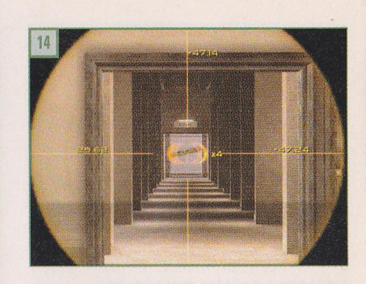

10

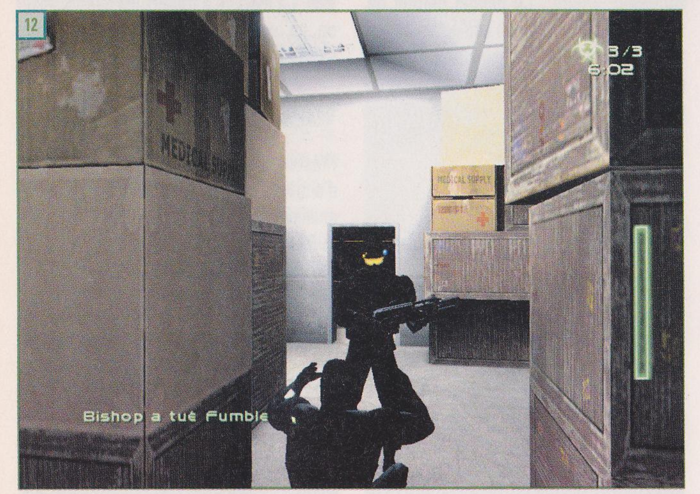


9







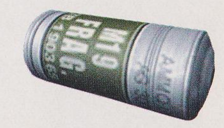




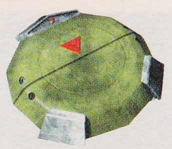
de direction et d'angle de vision pour surprendre un espion un brin déconneur.
Particularités : Le mercenaire peut effectuer un petit saut mais rien qui ne vous permette d'escalader un muret ou de monter sur une corniche. Il peut aussi rusher en avant (photo 11), pour s'enfuir ou pour rentrer dans le lard d'un espion. Si vous effectuez un combo rush + coup de crosse sur un espion, vous pouvez tuer un espion (photo 12) avec la violence du coup. Après un rush, le mercenaire reprend son souffle quelques instants et avance donc plus lentement que d'habitude. Le mercenaire se sent rassuré dans les espaces larges et bien éclairés, sans objets ou faux plafonds à proximité.
Arme principale : Les munitions de votre arme sont limitées mais vous trouvez facilement des caisses de munitions (photo 13) dans les niveaux. En zoomant, on passe en mode sniper qui possède plusieurs zooms (photo 14) . Il faut retenir sa respiration avant de tirer et on peut écouter les conversations ennemies dans ce mode de vue. L'espion peut repérer votre position de snipe donc méfiez-vous.

GADGETS

La grenade offensive : Comme son nom l'indique, à utiliser dans les endroits



sombres ou les ouvertures pour débusquer un espion.

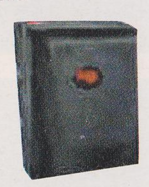


La mine murale : Elle se déclenche quand un espion passe à proximité. Si l'espion tire dedans, elle explose. Elle peut vous exploser dessus si un ennemi tire dedans quand vous êtes en train de la poser.

Grenade phosphorescente : Sa fumée n'est pas du tout toxique mais la cible traversant le nuage brillera comme une luciole.



L'alarme laser : Si vous trouvez que les niveaux n'ont pas assez de systèmes d'alarme, ce gadget permet d'en rajouter à des endroits que vous jugez importants. Il permet également d'espionner les conversations.



Fusée éclairante : Permet d'illuminer une zone pendant un temps limité. Très utile vu le nombre d'endroits sombres dans les niveaux. Ca se colle au mur et sans doute sur un espion avec un peu d'imagination.

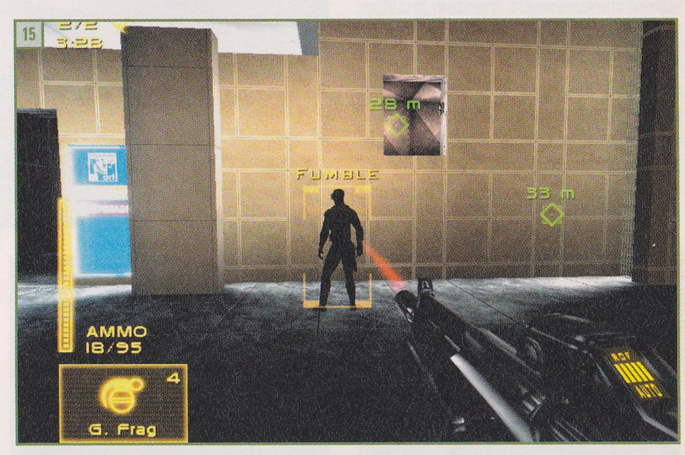


Le tazer : Carrément indispensable lors d'un combat corps à corps contre un espion. Le tazer permet d'immobiliser l'ennemi, le temps de vider votre chargeur dessus.



ACTIONS SPÉCIALES

Visée laser : Le mercenaire perd le réticule central et donc la possibilité de savoir d'où viennent les bruits. Par contre, le laser pointé dans l'obscurité permet de repérer immédiatement une personne cachée en la délimitant. Si on reste assez longtemps sur la cible, on peut même savoir s'il s'agit d'un mercenaire ou d'un espion (photo 15).



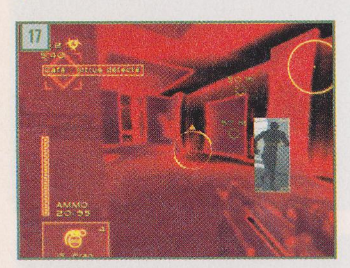


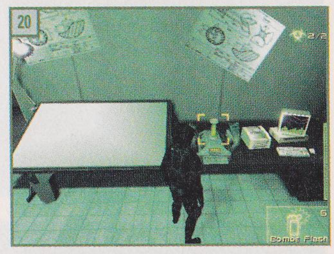
Torche : L'outil de base pour illuminer ce qu'il se passe devant vous. Par contre, cela rend le mercenaire visible à des kilomètres (photo 16).

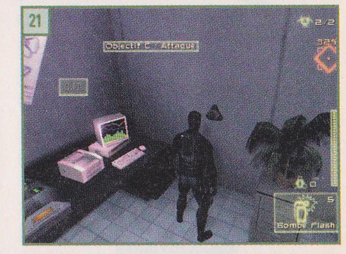
MODE DE VISION

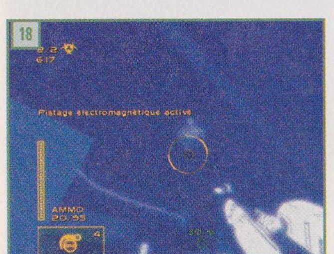
Cette vue permet de détecter les mouvements. Le mercenaire aura du mal à se diriger dans cette vue rougeâtre. Mais un allié, une grenade ou un espion indiscret seront immédiatement localisés. Toutefois, un espion qui bouge très lentement (premier cran de vitesse en furtif) ne sera pas détecté (photo 17). Les sources d'activité électrique seront clairement visibles, grâce à ce mode. Un espion utilisant son matériel se fera repérer de très loin, même s'il sort uniquement son pistolet sans l'utiliser (photo 18).











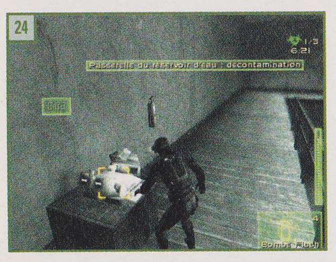
LES CARTES DU JEU

Pour le moment, huit cartes sont disponibles. Elles sont jouables sous deux ou trois modes de jeux différents, seule la carte cinéma est jouable uniquement en mode Neutralisation. Les modes de jeux sont :

– Neutralisation où vous devez neutrali-







ser/protéger les NDI 133 du niveau selon votre camp (photo 19).

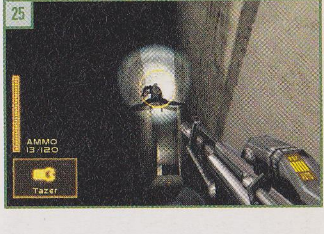
– Extraction où les espions doivent rapporter des tubes (photo 20) à la sortie du niveau et où les mercenaires doivent les bloquer dès que possible.

– Sabotage où, en tant qu'espion, vous devez placer des modems pour pirater les NDI 133 (photo 21) et en tant que mercenaire, empêcher les espions de réussir leur coup.



CONSEILS GÉNÉRAUX

En mode Sabotage, si vous jouez mercenaire, n'oubliez pas que votre mission est de détruire les modems (photo 22) placés près des tubes et non de tuer l'espion. Il est en effet fréquent qu'un espion cherche la confrontation directe avec le mercenaire afin que son modem fasse le travail plus facilement. En mode Extraction, pensez à piéger la zone (photo 23) plus que d'habitude car l'espion doit retourner à la sortie pour valider sa prise. Lors de cette phase, il est plus facilement détectable avec son tube à la main donc abusez de la vue pour détecter les mouvements.



Abusez du mode Visite de la carte (photo 24) pour connaître les lieux de confrontation entre les deux camps et connaître le nom des zones lors des alarmes. Quand vous jouez mercenaire, pensez à regarder au-dessus des escaliers, l'espace est assez étroit pour permettre des acrobaties chez les espions (photo 25).

LE MOT DE LA FIN

Splinter Cell est une licence qui semble être bien partie pour avoir de nombreuses suites. Toutefois, la partie multijoueur de ce deuxième épisode laisse à penser que des nouveaux modes de jeux ou des nouvelles cartes seront bientôt téléchargeables sur Internet, de quoi s'occuper en attendant un Splinter Cell 3.



